



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**JOVENS NO *COSPLAY*: REPRESENTAÇÃO E CONSUMO CULTURAL NO SANA**

**LORENA BRENDA SANTOS NASCIMENTO**

**FORTALEZA**

**2020**

**LORENA BRENDA SANTOS NASCIMENTO**

**JOVENS NO *COSPLAY*: REPRESENTAÇÃO E CONSUMO CULTURAL NO SANA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Sociologia.  
Área de concentração: Diversidades Culturais, estudos de Gênero e processos Identitários.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Cristian Saraiva Paiva.

**FORTALEZA**

**2020**

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)

---

- N196j Nascimento, Lorena Brenda Santos.  
Jovens no cosplay: : representação e consumo cultural no SANA / Lorena Brenda Santos Nascimento. –  
2020.  
145 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-  
Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2020.  
Orientação: Prof. Dr. Antônio Cristian Saraiva Paiva.
1. Cosplay. 2. Cultura pop/japonesa. 3. Performance. 4. Representações juvenis. I. Título.

CDD 301

---

**LORENA BRENDA SANTOS NASCIMENTO**

**JOVENS NO *COSPLAY*: REPRESENTAÇÃO E CONSUMO CULTURAL NO SANA**

Texto de Dissertação apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Sociologia. Área de concentração: Diversidades Culturais, estudos de Gênero e processos Identitários.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Cristian Saraiva Paiva.

**Aprovada em:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Antonio Cristian Saraiva Paiva (orientador/UFC)

---

Mariana Mont'Alverne Barreto (UFC)

---

Alexandre Martins Joca (UFCG)

Aos amigos *cosplayers* e interlocutores que tanto me ajudaram na efetivação dessa pesquisa e me ensinaram sobre o *cosplay* e a vida.

À minha família, amigos e meu namorado por todo o apoio, carinho e companheirismo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos amigos *cosplayers*, Rafa-San, Killua, Avner, Gih, Rihanno e Luka, que aceitaram embarcar nessa jornada comigo, me dando liberdade para acompanhá-los nas diferentes situações e estando sempre disponíveis para tirar dúvidas durante o processo de pesquisa. Com eles pude vivenciar muitas experiências formativas e compreender a importância dos afetos para a atuação juvenil que ama e pratica o *cosplay*.

Aos meus pais e namorado, que sempre apoiaram meus estudos e torceram por mim ao longo da graduação e, especialmente no mestrado, quando os desafios pareciam me assustar ou me deixar desanimada. Com eles a vida é muito mais significativa e mais cheia de amor.

Aos meus amigos do grupo “DominGot”, Marcelo, Thomas, Antonyelle, Kayo, Cauan e Artur, que fizeram dos meus domingos os mais especiais e animados, com direito à gargalhadas, mímicas, filmes, noites de Oscar e muita comida. Sem eles os anos de 2018 e 2019 não teriam sido tão leves e repletos de memórias agradáveis.

Às queridas Clara e Maria Clara, que estiveram comigo nos momentos de dúvida e incerteza, sempre perseverando e não me deixando desistir de tentar superar às adversidades acadêmicas. Seus conselhos, durante as nossas tardes de estudo no NUSS, foram essenciais para me tornar uma pessoa mais segura e certa do que quero pesquisar, e suas amizades são presentes cujo valor jamais será mensurado.

Aos amigos, companheiros de mestrado e CH3, Charlene, Jonael, Tereza e Mário que, além de compartilharem seus saberes comigo, foram extremamente pacientes, amorosos e compreensivos nos momentos que precisei me ausentar. Com eles aprendi que o sentido de amizade pode atravessar muitos significados e, ainda assim, permanecer único e especial.

Aos meus amigos de infância, Thais e Gustavo, que nunca se afastaram e que sempre estiveram presentes, ainda que os nossos caminhos estivessem indicando rumos um pouco distantes e diferentes entre si. Suas amizades me fazem ser uma pessoa melhor, me cativam e me estimulam a acreditar nas coisas boas do mundo.

Às minhas queridas amigas de UECE e de vida, Vitória, Mayane e Genifer, mulheres que me inspiram e que estiveram acompanhando minha trajetória acadêmica desde 2016, sendo redes de apoio, de troca de sabedorias e de muita honestidade. Sem suas amizades eu não teria tido forças para chegar até aqui.

Aos amigos do grupo “Ano Novo”, Liny, Lorena, Artur, Bob, Nara, Reinaldo, Aline e Dayvid, que transformaram cada encontro na residência do casal “Arturex” um momento rico

de graça, amor e algumas marmotas – estas últimas, importantes dentro de nosso contexto. Com eles o acolhimento sempre existiu.

Ao meu orientador, Professor Cristian Paiva, que me tranquilizou com palavras sábias e me mostrou as possibilidades e caminhos que eu poderia trilhar de forma humilde e sincera, incentivando minha autonomia e criatividade.

Ao Professor Alexandre Joca e à Professora Mariana Barreto, por aceitarem contribuir mais uma vez com esse estudo e pelas considerações feitas no exame de qualificação, que tanto me ajudaram a definir meus objetivos finais.

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) em colaboração com a FUNCAP (Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico) por financiar esta pesquisa e possibilitar que ela fosse concretizada.

Ao Programa de Pós Graduação em Sociologia (PPGS) da Universidade Federal do Ceará (UFC), por oferecer a oportunidade de estudar e pesquisar temas tão amplos e essenciais para a compreensão das singularidades presentes em nossa sociedade e por continuar resistindo em meio à desvalorização do ensino, sobretudo, nas áreas humanas das Universidades públicas.

Subo estas colinas, estou mirando nas alturas e perseguindo todas as luzes que brilham. E quando te decepcionarem, você se levantará do chão, pois a manhã volta a surgir, e é mais um dia de sol. (Filme: *La la land*. Música: Another day of sun, 2017).



## RESUMO

Essa pesquisa busca identificar as práticas de sociabilidade e performances produzidas por um grupo de jovens *cosplayers* do município de Fortaleza-Ce na Super Amostra Nacional de Animes (SANA) através de uma experiência etnográfica realizada nas edições de 2018 e 2019 do encontro. Para isso, apresenta-se como objetivo central da investigação analisar as dimensões que envolvem o processo de caracterização dos(as) *cosplayers* que participam do SANA a fim de responder as seguintes problemáticas: em que medida a inserção no universo cultural e imagético do *cosplay* relaciona-se com as experiências sociais compartilhadas pelas juventudes na sociedade brasileira? Como compreender a construção identitária juvenil através de personagens e signos da cultura *pop/japonesa* e das sociabilidades e práticas culturais a ela associadas? Considerando o *cosplay* atividade que estimula manifestações plurais, torna-se relevante investigar as práticas que são empreendidas por esses(as) jovens nos eventos de cultura *pop/japonesa* uma vez que podem ajudar diretamente na compreensão dos comportamentos e das representações efetivadas atualmente pelos grupos juvenis, sobretudo no contexto cearense. É nesse sentido que o âmbito escolhido para realizar tal investigação constitui a Super Amostra Nacional de Animes (SANA), encontro reconhecido nacionalmente por agregar os diferentes artefatos da cultura *pop/japonesa* e possibilitar o contato dos jovens fortalezenses com práticas culturais e de consumo. Desse modo, o uso da etnografia, enquanto recurso metodológico, foi fundamental para acessar o cenário *cosplay* do SANA e perceber outras dinâmicas que fazem o evento ser frequentado por grupos majoritariamente juvenis. O diário de campo, assim como as entrevistas semiestruturadas e as imagens/figuras anexadas ao longo do texto também trouxeram elementos complementares, indispensáveis, para discutir os dados e os resultados apresentados. A partir desse estudo foi possível perceber que o universo da cultura *pop/japonesa* permite que as juventudes elaborem um olhar sobre fluxos culturais transnacionais, deslocalizados, e que as aprendizagens grupais elaboradas no cenário *cosplay* exploram margens de possibilidades entre mundo da fantasia versus mundo da realidade, tocando em dimensões que mobilizam relações afetivas, construções do corpo e representações de gênero e sexualidade. Ao escolherem diferentes personagens para representar, esses(as) jovens vivenciam experiências distintas de suas realidades cotidianas. Assim, invertem uma lógica de atuação que determina um único modo de fazer *cosplay* e elaboram suas próprias compreensões sobre o significado dessa prática.

**Palavras-chave:** *Cosplay*; cultura *pop/japonesa*, performance, representações juvenis.

## ABSTRACT

The goal of this research is to identify sociability practices and performances produced by a group of young *cosplayers* from the city of Fortaleza-Ce in the Super Amostra Nacional de Animes (SANA), through an ethnographic experience carried out in the 2018 and 2019 editions of the meeting. For this purpose, is shown as a main goal of this investigation, to analyse the dimensions that involve the characterization process of *cosplayers* who participate in SANA in order to answer the following questions: To what extent does insertion regarding the cultural and visual universe of *cosplay* relate to the social experiences shared by youth in Brazilian society? How to understand the construction of youth identity through characters and symbols of *pop/japanese* culture and the sociability and cultural practices associated with it? Considering that the *cosplay* activity stimulates plural manifestations, it is relevant to investigate the practices that these young people undertake in the events of *pop/Japanese* culture, as they can directly help in understanding the behaviors and representations currently practiced by the groups of young people, especially in the context of Ceará. In this sense, the scope chosen to carry out such an investigation was the National Super Anime Sample (SANA), meeting nationally recognized for bringing together the different artifacts of *pop/japanese* culture and enabling the contact of young people in Fortaleza with cultural and consumption practices. Thus, the use of ethnography, as a methodological resource, was fundamental to access SANA's *cosplay* scenario and to perceive other dynamics that make the event frequented by mostly young groups. The field diary, semi-structured interviews and images attached throughout the text also brought complementary elements indispensable to the discussion of the data and results presented. From this study it was revealed that the universe of *pop/japanese* culture allows youths develop a look at transnational cultural flows, delocalized, and that the group learnings formulated in the *cosplay* scenario explore margins of possibilities between the fantasy and the reality worlds, to the extent that mobilizing affective relationships, body constructions and representations of gender and sexuality. When choosing different characters to represent, these young people have different experiences from their daily realities, thus, they subvert the logic of performance that determines the only way to cosplay and elaborate their own understanding of the meaning of the practice.

**Keywords:** *Cosplay*; *pop/japanese* culture; performance; youth representation.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Arte de divulgação do SANA .....	16
Figura 2 – Divulgação dos concursos <i>cosplays</i> do SANA .....	20
Figura 3 – Especificações sobre as regras dos concursos.....	20
Figura 4 – Personagens do anime Cavaleiros do Zodíaco .....	33
Figura 5 – Imagens da série <i>Sakura Card Captors</i> .....	34
Figura 6 – Capa de <i>Dvd</i> do anime <i>Naruto</i> .....	37
Figura 7 – <i>Print</i> da divulgação de um evento no site da prefeitura .....	43
Figura 8 – <i>Print</i> da divulgação de um evento em um shopping de Fortaleza .....	44
Figura 9 – <i>Print</i> da divulgação de evento em Fortaleza no site do <i>G1</i> .....	44
Figura 10 – <i>Print</i> da divulgação de um evento na cidade de Caninde .....	45
Figura 11 – <i>Print</i> da divulgação de um evento no shopping Benfica .....	45
Figura 12 – Detalhes da vestimenta para o cosplay de Sub-Zero .....	59
Figura 13 – <i>Print</i> com as atrações do SANA 2018 .....	65
Figura 14 – Notícia sobre a liberação de ingressos do SANA .....	69
Figura 15 – Figura 6 – divulgação do como participar do concurso <i>Insana</i> no G .....	90
Figura 16 – Figura 6 – divulgação do como participar do concurso <i>Insana</i> no G1 .....	91
Figura 17 – Ilustração do anime <i>Inuyasha</i> .....	95
Figura 18 – <i>Print</i> do documento com as demandas dos <i>cosplayers</i> .....	115
Figura 19 – Continuação do documento, segunda parte .....	116
Figura 20 – Continuação do documento, terceira parte .....	116
Figura 21 – <i>Print</i> dos comentários feitos pelos <i>cosplayers</i> no Facebook .....	117
Figura 22 – Lista das demandas acordadas entre os(as) <i>cosplayers</i> e o SANA .....	122

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Grupo <i>Gold Project</i> disputando um concurso <i>Cosplay</i> .....	18
Imagem 2 – <i>Cosplay</i> de Ahri .....	58
Imagem 3 – <i>Cosplay</i> de Garen .....	58
Imagem 4 – <i>Cospobre</i> de Zetsu em um evento de anime .....	61
Imagem 5 – Fila de entrada do SANA em julho 2018 .....	68
Imagem 6 – Ilustrações do setor <i>Artist´s Alley</i> no SANA .....	70
Imagem 7 – Estande de produtos de K-pop no SANA .....	73
Imagem 8 – Estande de vendas de comidas e camisetas .....	74
Imagem 9 – Estande de vendas de acessórios e canecas .....	74
Imagem 10 – Arena SANA Games .....	75
Imagem 11 – Setor <i>Art &amp; Fest</i> .....	76
Imagem 12 – Plateia do desfile <i>cosplay</i> .....	78
Imagem 13 – <i>Crossplay</i> de Mário .....	79
Imagem 14 – <i>Cosplay</i> de Inuyasha .....	81
Imagem 15 – Materiais de cenário .....	88
Imagem 16 – Avner e Gih nos bastidores .....	93
Imagem 17 – <i>Cosplay</i> de Kurupika do anime <i>Hunter X Hunter</i> .....	97
Imagem 18 – <i>Cosplay</i> da Deusa Atena do anime Cavaleiros do Zodíaco .....	97
Imagem 19 – <i>Cosplay</i> de Colegial e <i>Maid</i> no SANA .....	98
Imagem 20 – Rafa-San e Luka usando seus <i>cosplays</i> .....	111
Imagem 21 – Rihanno Usando o <i>cosplay</i> de Yu-Gi .....	113
Imagem 22 – Parte externa, Camarim <i>Cosplay</i> .....	122
Imagem 23 – Parte interna do Camarim .....	123
Imagem 24 – Novo <i>Banner</i> anexado sobre assédio .....	123
Imagem 25 – Informações presentes no <i>Banner</i> .....	124
Imagem 26 – Luka fazendo <i>cosplay</i> de Zilean .....	132

## SUMÁRIO

1.	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
1.1	<b>Experiências prévias da pesquisadora com o lócus da pesquisa</b> .....	16
1.2	<b>Mapeando uma metodologia</b> .....	22
1.3	<b>Apresentando os interlocutores</b> .....	25
1.4	<b>Organização dos capítulos</b> .....	30
2.	<b>COMO TUDO COMEÇOU</b> .....	33
2.1	<b>A conexão com os <i>animes</i> e a cultura japonesa</b> .....	33
2.2	<b>Efeitos da mundialização e consumo cultural</b> .....	38
2.3	<b>Eventos de cultura <i>pop</i> ou cultura <i>pop</i> japonesa?</b> .....	40
2.4	<b>Além de <i>otaku</i>, <i>cosplayer</i></b> .....	47
2.5	<b>Discutindo um contexto de possibilidades e mudanças</b> .....	51
2.6	<b><i>Cosplay</i> em produção</b> .....	56
3.	<b>O UNIVERSO SANA: SUJEITOS, INTERAÇÕES JUVENIS E CONTEXTOS CULTURAIS</b> .....	63
3.1	<b>Os primeiros ensaios</b> .....	63
3.2	<b>Explorando os espaços atrativos</b> .....	69
3.3	<b>Dois tipos de <i>cosplayers</i>?</b> .....	77
3.4	<b>Fazer <i>cosplay</i>: afetividade e reconhecimento em relatos</b> .....	82
3.5	<b>Narrando uma experiência nos bastidores</b> .....	87
3.6	<b>Usos do corpo e gênero nas representações <i>cosplays</i></b> .....	94
3.7	<b><i>Cosplay</i> e performance como fantasia mediada</b> .....	104
4.	<b>COSPLAYERS EM AÇÃO: ENCENAÇÕES DE UNIVERSOS CULTURAIS JUVENIS</b> .....	109
4.1	<b>Construindo aprendizados nas cenas <i>cosplays</i></b> .....	110
4.2	<b>Negociações entre <i>cosplayers</i> e organizadores: os desafios da prática</b> .....	115
4.3	<b>Um setor em mudança</b> .....	121
4.4	<b>Jovens em seus percursos <i>cosplays</i>: sobre as escolhas e os incentivos</b> .....	130
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	135
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	140
	<b>APÊNDICE A</b> .....	145

## 1. INTRODUÇÃO

No contexto das relações sociais a cultura *pop* tem designado um papel determinante para a construção identitária dos grupos juvenis. Através do contato com os diferentes artefatos imagéticos desse universo – que é caracterizado, essencialmente, pela disseminação de produções artísticas e de entretenimento de diferentes partes do mundo e que são disponibilizadas através dos meios de comunicação, sobretudo tecnológicos - os jovens encontram novas formas de ressignificar os espaços nos quais atuam, construindo valores e práticas específicas dentro dos subgrupos que participam (ALMEIDA, 2017). Dessa forma, o *cosplay*<sup>1</sup> se apresenta como uma atividade praticada por um número significativo de jovens de diferentes contextos sociais e lugaridades<sup>2</sup> que, ao entrarem em contato com os(as) personagens de animações, filmes, jogos e outras mídias imagéticas da cultura *pop*, decidem representá-los(as) em eventos que são reconhecidos por agregar a cultura *pop*/japonesa<sup>3</sup>.

Os sujeitos que praticam o *cosplay*, também conhecidos como *cosplayers*, passam a ser reconhecidos como uma atração artística nesses espaços por elaborarem apresentações de palco e reproduzirem os comportamentos das figuras animadas que escolhem representar. Ao se transvestirem dos personagens, são admirados pelos espectadores que frequentam os eventos e assim se transformam em figuras famosas que animam e entretêm o público por meio de apresentações.

Ao estar inserida na Super Amostra Nacional de Animes – SANA, o maior evento de cultura *pop* do Norte/Nordeste em duas edições distintas, realizo um estudo de inspiração etnográfica no ano de 2018 visando identificar as práticas de sociabilidade e performances efetivadas por um grupo de *cosplayers* no âmbito supracitado visto que tem sido um espaço de referência por possibilitar o contato dos jovens fortalezenses com diferentes referências culturais.

Nessa perspectiva busco, enquanto objetivo central, analisar as dimensões que permeiam a produção do *cosplay* através das ações empreendidas por esses jovens no decorrer de seus planos de caracterização a fim de compreender se a imersão no universo plural e imagético do *cosplay* influencia as experiências sociais das juventudes no contexto brasileiro e

---

<sup>1</sup> A palavra *cosplay* origina-se do termo inglês *Costume Play*, que significa vestir e brincar.

<sup>2</sup> Termo utilizado por Werther Holzer em seu trabalho “*Sobre territórios e lugaridades*” (2013) o qual apresenta o conceito de lugares como espaços de trocas e compartilhamentos. Para o autor, os lugares só existem porque, inseridos neles, os sujeitos compartilham coletivamente às suas experiências.

<sup>3</sup> Apresentação mais detalhada dos termos no capítulo 2.

se é possível entender a construção identitária juvenil através da representação desses personagens associados à cultura *pop/japonesa*.

Por ser uma atividade que tem agregado, cada vez mais, jovens de diferentes contextos e classes socioeconômicas, entendo que estudar as ações realizadas pelos(as) *cosplayers* pode ser uma forma de perceber como os grupos juvenis têm se comportado e efetivado manifestações na sociedade. Deste modo, a cena *cosplay* torna-se um âmbito relevante para a produção de estudos acadêmicos pela possibilidade de desvelar os tipos representações e saberes com os quais os jovens fortalezenses se deparam ao fazer um *cosplay*.

Destaco o uso do conceito de representações pois entendo que são fenômenos complexos que circulam nos discursos, nas palavras que são veiculadas nas mensagens das mídias e nas próprias condutas e agenciamentos materiais ou espaciais, cristalizados socialmente (JODELET, 1993). Ou seja, as representações agem ativamente na vida social dos indivíduos e fazem parte das ações que estes efetivam nos diferentes ambientes e circunstâncias.

A partir das representações, é possível interpretar as relações dos indivíduos, entre si e com o mundo, uma vez que elas intervêm “em processos tão variados quanto a difusão e a assimilação dos conhecimentos, nos desenvolvimento individual e coletivo, na definição das identidades pessoais e sociais, na expressão dos grupos e nas transformações sociais” (JODELET, 1993, p. 5).

Portanto, identificar que tipo de representações que estão envolvidas nas atuações dos(as) jovens que fazem *cosplay* também pode ser uma forma compreender algo sobre a realidade desses sujeitos – os elementos formativos e subjetivos, bem como as condutas, opiniões e valores constituídos em suas práticas.

Assim, no percurso da investigação, realizei entrevistas, acessei os grupos *online* do Facebook e *WhatsApp*, nos quais os *cosplayers* interagem sobre as suas atuações nos eventos, e utilizei o diário de campo como apoio para registrar os dias em que estive no SANA acompanhando as apresentações *cosplays* e as demais atrações. Todos esses recursos foram essenciais para estabelecer conexões com os interlocutores, entender as dinâmicas que aconteciam nos setores do evento e assim coletar os dados que serão discutidos ao longo dos capítulos.

### 1.1 Experiências prévias da pesquisadora com o lócus da pesquisa

A Super Amostra Nacional de Animes (SANA) é organizada duas vezes por ano, geralmente entre os meses de julho e dezembro, sendo o maior encontro do Norte/Nordeste<sup>4</sup> destinado ao público interessado em consumo de cultura *pop* japonesa. O encontro surgiu em 2001, quando um grupo de amigos fãs de animes e mangás decidiram se reunir no auditório da biblioteca da Universidade de Fortaleza – UNIFOR, para discutir o fim da série Cavaleiros do Zodíaco (PEREIRA, 2013).

Desde então o SANA é conhecido como um dos maiores eventos de cultura *pop*<sup>5</sup> e conta com um público que reúne anualmente cerca de 100 mil pessoas. O local onde é sediado localiza-se na zona sul da cidade de Fortaleza, no Centro de Eventos do Ceará, que tem capacidade para receber 30.000<sup>6</sup> pessoas nos dois pavilhões reservados para oferecer encontros regionais, nacionais e internacionais de diferentes temáticas.

Figura 1 – Arte de divulgação do SANA 2017<sup>7</sup>



Fonte: Site *Yokai Pop* (2017).

No início as edições aconteciam com o propósito específico de divulgar os artefatos da cultura *nipônica*, mas em pouco tempo os organizadores começaram a inserir outras mídias visuais para atrair um público juvenil mais heterogêneo. Quando uso a denominação “juvenil” para me referir aos grupos que frequentam esses espaços compreendo, no entanto, que o conceito de juventudes não sintetiza um único caminho de interpretação, mas segue

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.portalsana.com.br/conhe%C3%A7a-o-sana>> Acesso em: 22 de mar. 2019.

<sup>5</sup> São chamados de eventos de cultura *pop* pois disponibilizam, em seus espaços, vários artefatos desse universo. Geralmente esses encontros são divididos por setor e cada um deles apresenta uma temática diferente que se integra na cultura *pop*, como por exemplo: as salas de anime, que exibem as produções de anime; os estandes de vendas, que vendem vários objetos de séries, filmes e jogos; os palcos que recebem convidados e artistas, como *youtubers*, influenciadores digitais, dubladores, cantores e etc, para conversar e interagir com o público.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://centrodeeventos.ce.gov.br/>> Acesso em: 22 de mar. 2019.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://yokaipop.com.br/2753/sana-2017/>> Acesso em 25 de mar. 2019.



acompanhando o fluxo das pluralidades e das manifestações culturais. Concordo com Pais (1990) na elucidação de que tal conceito, especialmente quando ligado às fases da vida, faz parte de uma categoria socialmente construída, “formulada no contexto de particulares circunstâncias econômicas, sociais ou políticas; uma categoria sujeita, pois, a modificar-se ao longo do tempo” (1990, p. 146). Utilizar como demarcador limitativo a condição das faixas etárias para identificar quem faz parte dessas performances não caracteriza a análise que pretendo realizar, considerando que as práticas juvenis trabalhadas ao longo do texto serão reconhecidas enquanto “múltiplas formas de expressões” (BRANDÃO, 2015, p. 16).

Pereira (2013) destaca que esses eventos, por terem sido criados no contexto de uma sociedade contemporânea, possuem a “capacidade de reunir, mesmo que de maneira fragmentada, aspectos culturais e sociais desterritorializados por meio de mesclas e hibridizações possíveis graças às novas tecnologias de informação” (p. 40). Assim estão sempre agregando diversidades de informações e conhecimentos, ao mesmo tempo que permitem a possibilidade de conexão com diferentes culturas.

Em 2008 participei da sexta edição do SANA e depois comecei a acompanhar as amostras seguintes, conferindo as atrações e consumindo os produtos disponibilizados no local. Lá conseguia me manter por dentro das novidades da cultura *pop* e conhecer outros estilos de produções japonesas. Os campeonatos *cosplays* logo passaram a ser as apresentações que eu mais ansiava ver na programação por conta da diversidade de *cosplayers* que transitavam pelos setores e tiravam fotos com o público.

Apenas em 2009 decidi realizar pela primeira vez um *cosplay* pois senti a necessidade de vivenciar a experiência, em parte, pelos relatos das pessoas que participavam das atividades promovidas pelo encontro e com as quais eu já mantinha uma relação de amizade e, por outra, para ter a oportunidade de participar não somente como espectadora, mas como um dos focos atrativos do evento. Ao fazer essa escolha não só me identifiquei com a prática como consegui elaborar caracterizações durante seis anos, tempo que foi determinante para o interesse em pesquisar o tema quando já estava atuando nos âmbitos acadêmicos.

Nesse período participei de desfiles, concursos e entrei para um grupo que sempre competia nas categorias de apresentação tradicional<sup>8</sup> do SANA, chamado *Gold Project*<sup>9</sup>. Já

---

<sup>8</sup> A apresentação tradicional era um concurso elaborado pela organização do Sana direcionado aos grupos de *cosplays* - geralmente de cinco à dez pessoas - para a performance de cenas com enredo fiel ou adaptado de um jogo, série, filme ou anime escolhido pelos participantes. Essa categoria funcionava como uma espécie de teatro e haviam jurados para avaliar o desempenho dos grupos, levando em consideração quesitos importantes como presença de palco, sincronia, fidelidade aos personagens na caracterização e personalidade. A premiação oferecia uma quantia em dinheiro.

<sup>9</sup> *Gold Project* ou Projeto de Ouro, em referência ao anime japonês Cavaleiros do Zodíaco.

conhecia alguns membros do grupo e admirava o trabalho deles, mas sempre me interessava pelos projetos que escolhiam representar e desejava participar de suas apresentações nem que fosse como ajudante de palco. Após participar de algumas reuniões para a elaboração de projetos, começaram a surgir oportunidades de participar das atuações em equipe para substituir os desistentes do grupo.

O *Gold* era composto por muitos *cosplayers* no início, jovens com idades entre quinze e vinte e seis anos, mas aos poucos foi sendo reduzido quando parte dos integrantes começou a trabalhar ou fazer faculdade e a se dedicar com menos assiduidade nos planejamentos anuais de apresentação. Ainda assim o grupo conseguiu concretizar muitos projetos até o ano de 2012. Em 2013 foi decidido que passaríamos um tempo sem realizar apresentações, a não ser individuais ou em duplas, embora continuássemos a nos encontrar em outros momentos para conversar e lembrar de nossa trajetória nos palcos.

Imagem 1 – Primeira apresentação do Gold Project no SANA, em 2009



Fonte: Site *GP Cosplay*.

Os concursos sempre se mostraram atividades interessantes pois possibilitam que os *cosplayers* desempenhem uma série de facetas enquanto representam os personagens. Além da imitação corporal, os mesmos também podem fazer uso de cenários, gravações de áudio e efeitos visuais para incrementar suas apresentações, o que torna a experiência ainda mais atrativa aos olhos do público que acompanha o SANA.

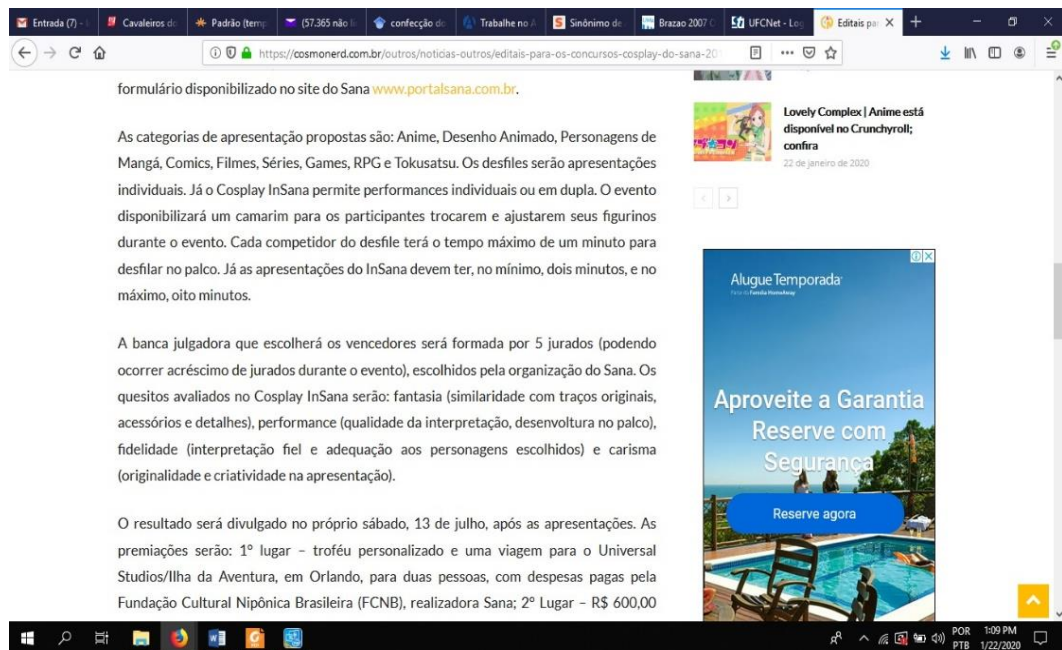
Normalmente quem vai para conferir as dinâmicas de palco acaba participando desse momento de performance, mesmo que indiretamente – através dos aplausos, muitas pessoas torcem pelos *cosplayers* que consideram carismáticos, gritam quando estes realizam algum movimento inesperado e ficam constantemente tirando fotos e gravando vídeos enquanto as competições acontecem. Como em um show ou apresentação de Teatro, alguns até chegam a passar horas sentados perto do palco, antes de tudo iniciar, só para acompanhar mais de perto as primeiras apresentações.

Importa destacar, entretanto, que nem todos os *cosplayers* se interessam em realizar performances para competir. Alguns preferem usar o *cosplay* só para andar no evento, tirar fotos e interagir com outros praticantes, optando por não se envolver com as dinâmicas competitivas que normalmente exigem um investimento maior de tempo e preparação.

Fora a fabricação do *cosplay* que será usado, o *cosplayer* que compete precisa desenvolver uma apresentação completa que envolva os elementos citados acima (cenários, áudios, etc), para ter chances maiores de ganhar a categoria. Porém, como não há nenhuma obrigatoriedade participar e competir, muitos apenas observam os colegas que experimentam o desafio de serem avaliados.

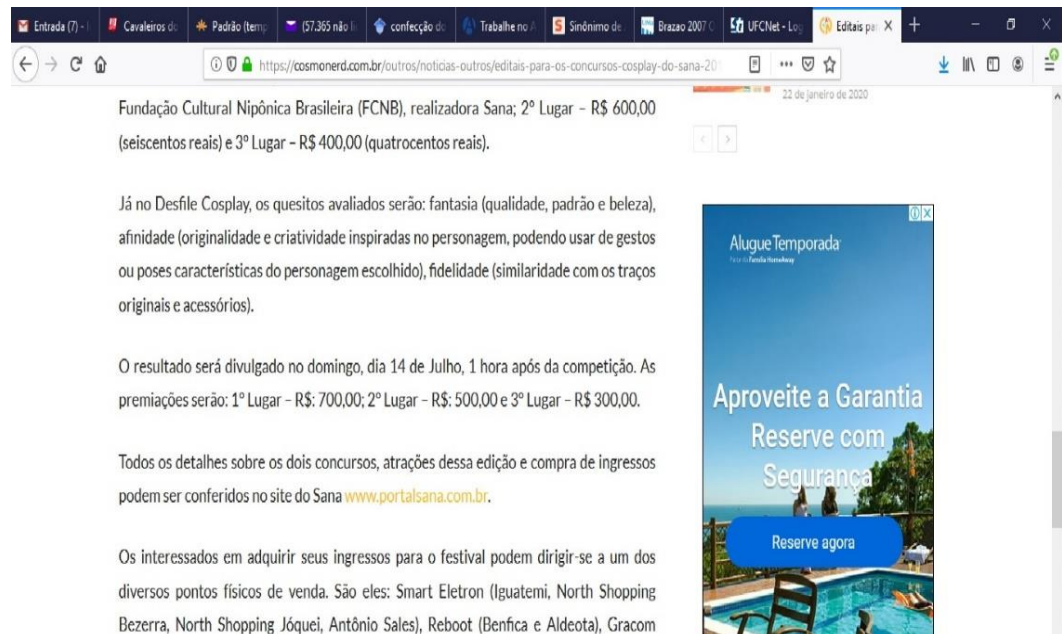
Durante as apresentações, ainda que o público demonstre preferência por algum competidor, a decisão de quem ganha o concurso é tomada por um grupo de pessoas que são convidadas pelo evento para compor uma mesa de júri. Os jurados avaliam todas as performances, anotam observações em uma planilha e atribuem a nota final utilizando critérios como: fidelidade da caracterização, desempenho em palco, carisma e nível de criatividade. Nesse sentido os editais divulgados no site do evento precisam ser consultados pelos competidores antes do encontro acontecer uma vez que eles especificam as regras e os detalhes importantes do que será levado em consideração nas avaliações gerais.

Figura 2 – Divulgação dos concursos *cosplays* no SANA e algumas especificações das regras.



Fonte: *Print Screen* do site COSMONERD.

Figura 3 – Especificações dos valores das premiações e informações sobre os quesitos avaliativos



Fonte: *Print Screen* do site COSMONERD.

Em 2015 decidi parar por tempo indeterminado com as atividades do *cosplay* devido a responsabilidades profissionais e acadêmicas que dificultavam que me dedicasse como

antes nas caracterizações. Desde então havia perdido o contato com os bastidores do cenário *cosplay*, embora continuasse frequentando o SANA para me reconectar aos produtos da cultura *pop* japonesa, reencontrar os amigos e acompanhar de longe as atrações. Por nunca ter tido a intenção de me afastar completamente desse cenário, conforme o tempo passava, comecei a ver no evento uma maneira de revisitar esse universo que tanto havia sido importante para mim, apesar de não ter a mesma disponibilidade de atuar e participar como antes.

Somente quando me afastei e passei a frequentar o espaço fazendo parte do público efetivamente observador é que pude visualizar com mais maturidade uma série de ações e comportamentos que antes não havia dado atenção, como o aumento considerável de meninas que se caracterizavam de personagens masculinos e meninos que optavam por personagens femininas para representar. Também comecei a perceber o *cosplay* como uma dinâmica que envolvia performances e aprendizados que ajudavam na elaboração de interações e práticas juvenis.

No final de 2015 fui bolsista de Iniciação Científica na Universidade Estadual do Ceará e elaborei um artigo acadêmico que trabalhou com a perspectiva de uma *cosplayer* que também produzia suas caracterizações, para compreender os tipos de aprendizados que a mesma identificava como sendo influência da experiência de ser *cosplayer*. No entanto, dedicada a pesquisar outras temáticas de um grupo de pesquisas sobre biografias e formações de professores, terminei a graduação sem concluir o desejo de continuar investigando as atividades *cosplays* nos eventos, e apenas quando entrei no Programa de Pós Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará, em 2018, dei início ao projeto ambicionando desenvolver um estudo nesse sentido, me detendo às categorias que não pude aprofundar no trabalho anterior, embora as dúvidas se multiplicassem a respeito de como e por onde deveria começar a pesquisa. A princípio tinha receio de que minhas experiências e o envolvimento com esse universo pudessem prejudicar a elaboração do estudo, sobretudo por saber que as noções preestabelecidas, tão criticadas por Bourdieu (2007), nunca se dissipariam no momento de minha inserção em campo. Ao mesmo tempo que isso me gerava desconforto, também fazia com que reavaliasse o lugar que deveria assumir enquanto pesquisadora. Seria impossível não reconhecer a influência do SANA todos esses anos ou ignorar a importância do cenário *cosplay* para o desenvolvimento de minha própria trajetória pessoal. No entanto tinha consciência de que o estudo, tampouco, deveria ser realizado através de impressões particulares. Foi a partir do diálogo estabelecido entre as disciplinas do mestrado e dos primeiros contatos com o campo da pesquisa que finalmente consegui determinar a metodologia e os recursos que deveriam estar presentes na realização dessa jornada.

## 1.2 Mapeando uma metodologia

Desde o princípio o recorte dos objetivos e a definição da problemática foi um desafio para mim na produção dessa “empreitada” acadêmica. Por estar rodeada de muitas possibilidades no “universo” expansivo do SANA, saber que iria focar, especificamente, na prática *cosplay* já parecia ser suficiente no início, passando a sensação de que não havia muito para delimitar. Nessa crença fui pega desprevenida na primeira imersão que fiz em campo. À priori tinha definido as questões que iria investigar e visava compreender como eram constituídas as representações de gênero e sexualidade de *cosplayers* que escolhiam personagens do sexo/gênero oposto, uma vez que essa dinâmica havia me chamado atenção nas inserções anteriores. No entanto, me surpreendi quando tive acesso aos bastidores do evento para acompanhar o processo de dois amigos, ex membros do Gold Project<sup>10</sup>, no preparo de sua apresentação para disputar um concurso.

Ao me envolver com os planejamentos da dupla acabei ficando parte do evento ajudando-os na montagem dos cenários, me aproximando de outros *cosplayers* que participaram da competição e percebendo que havia novas configurações, mediante o contato com a percepção desses sujeitos, sobre se fazer um *cosplay*. Apesar de ter conseguido realizar algumas entrevistas, o diário de campo, e de ter participado de várias ações ligadas ao setor, especialmente no âmbito das competições, as dinâmicas que pude observar acabaram me guiando para novas perspectivas e me fazendo considerar o objetivo inicial insuficiente. Achando que deveria dar conta dessas percepções e que as entrevistas emergiam para a existência categorias que eu não poderia, de maneira alguma, ignorar, comecei a elaborar o texto apresentando temas e objetivos amplos que nunca caberiam apenas em um único estudo.

Na apresentação de qualificação fui interpelada pela banca que sinalizou que eu precisaria refletir e encarar de frente o medo da pergunta: “o que quero afinal com essa pesquisa?”. Nesse momento percebi que ainda não estava preparada para responder tal questionamento. Havia muitas inseguranças e a quantidade de informações “recolhidas” na primeira viagem ao campo me impediam de focar em um único problema e seguir uma estratégia objetiva.

A transcrição e leitura reflexiva do diário de campo, entretanto, foi fundamental para o início de um reconhecimento sobre o que desejava e seria realmente viável abordar nesse primeiro exercício. Ao ouvir as entrevistas dos interlocutores, percebi que realizar um *cosplay*

---

<sup>10</sup> Refere-se à um grupo de *cosplayers* que se apresentavam no SANA. O nome *Gold Project* (Projeto de Ouro) foi escolhido intencionalmente para fazer alusão ao anime japonês Cavaleiros do Zodíaco.

no SANA, mais do que proporcionar o contato com diversas ações representativas e de gênero, também poderia viabilizar a participação desses sujeitos em performances e promover aprendizados que seriam relevantes para as suas atuações futuras nos diferentes cenários sociais. Desse modo a problemática se pautou em tentar elucidar, primeiramente, as representações de jovens *cosplayers* no SANA para depois identificar as outras questões através das experiências compartilhadas por esses personagens.

A escolha do seguimento metodológico também passou por um processo de reflexão visto que eu evitava constantemente responder a pergunta: “será a pesquisa etnográfica ou não?”. No início havia a insegurança de denominá-la como uma etnografia devido ao tempo utilizado para a imersão no campo, que aconteceu nas edições do SANA de 2018 e 2019. Acreditava que participar do evento apenas nestes encontros, que ao todo totalizavam nove dias, não seria suficiente para qualificar o estudo como etnográfico. Após terminar de fazer a leitura do *Guia para a pesquisa de campo, produzir e analisar dados etnográficos* de Beaud e Weber (2007), na tentativa de categorizar os aspectos mais importantes dessa abordagem e verificar se as recomendações das autoras poderiam ser adaptadas às minhas próprias necessidades em campo, percebi que a realização de estudos etnográficos não se limitava aos espaços concretos, mas vinham sendo intercalados às investigações nas plataformas virtuais. Como a coleta de dados e análises feitas através de recursos *online* já caracterizavam uma parte do estudo, finalmente compreendi que se tratava não apenas de um estudo etnográfico realizado em um espaço concreto, mas também de uma etnografia digital.

Durante o contato com a pesquisa de Brandão (2015) sobre as *experimentações, vivências e práticas da cultura pop em um coletivo juvenil* me identifiquei com suas reflexões introdutórias que relatava as dúvidas no tocante ao se “fazer uma etnografia”, dado que esse “fazer” não se constitui, necessariamente, por meio de um planejamento fixo ou uma receita pronta. Assim, faço uso da expressão “amadorismo etnográfico” para colocar “às claras a complexidade das práticas sociais mais comuns dos pesquisados, aquelas que são de tal forma espontâneas que acabam passando despercebidas, que se acredita serem “naturais” uma vez que foram naturalizadas pela sociedade” (BEAUD, WEBER, 2007, p. 10).

Carvalho (2006, p. 07) conceitua a etnografia como uma metodologia de origem antropológica que está diretamente vinculada ao entendimento de cultura, sendo produzida por meio de observações diretas, participantes e críticas que visam “obter dados fenomenológicos que representem a concepção de mundo dos participantes”. Para a autora, o avanço das tecnologias de informação possibilitou ainda o surgimento de uma cibercultura com dimensão cultural que promove aprendizagens e novas formas de interagir e se integrar ao mundo social

e, portanto, um espaço onde é possível adaptar o método etnográfico já que este é usado para entender determinadas culturas.

Neste aspecto, a etnografia digital apresenta elementos que utilizados na pesquisa do ciberespaço analisará o comportamento dos usuários nas ferramentas que são livres, criadas a partir do conceito e dos padrões individuais como forma de expressão única. Embora a etnografia digital tenha sido utilizada na investigação dos blogs, nada impede que as demais formas de expressão na web também sejam objeto de estudo. (CARVALHO, 2006, p. 08)

Posto isso, para além das figuras-*prints* de apoio retirados de sites e redes sociais como *Facebook* e *Whatsapp*, as fotografias feitas na câmera do celular durante os dias explorando o encontro também irão compor função importante para tornar real, ainda que de forma ínfima, estática e limitada, a diversidade de artefatos, espaços e manifestações que se pode observar em um evento de cultura *pop*, na intenção de fazer com que o leitor ou leitora possa navegar um pouco por esse universo constituído de referências.

Desse modo a inserção no campo realizou-se nas edições de 2018 do SANA, que aconteceram, respectivamente, nas datas: 27, 28 e 29 de julho, e 13, 14 e 15 de dezembro e na edição de julho de 2019, nos dias 12, 13 e 14. Nesses momentos foram realizadas conversas informais, entrevistas semiestruturadas e a escrita no/do diário de campo; artifícios indispensáveis para a explanação do tema e organização das discussões que serão apresentadas. O uso das entrevistas semiestruturadas como recurso se deu, pois, no decorrer das aplicações, houve a necessidade de interagir com os interlocutores e acrescentar outros questionamentos que não estavam dentro do roteiro planejado.

Durante o processo de coleta de dados, tal como afirma Manzini (2006 p. 01), o pesquisador-entrevistador assume papéis diferentes nos momentos em que vai entrevistar e transcrever. No momento da entrevista o foco principal do mesmo é buscar as respostas que procura através da interação verbal e social com o entrevistado, mas no momento de transcrever esse objetivo já não se faz suficiente uma vez que “o pesquisador se distancia do papel de pesquisador-entrevistador e se coloca no papel de interpretador de dados”. Enquanto na primeira fase a interação no tempo presente, nas “respostas, explicações, argumentações e explanações do entrevistado” são fundamentais, na transcrição “o enfoque será naquilo que foi ou não falado, pois é isso que é feito numa transcrição: transcreve-se o que foi falado, mas pode-se perceber o que foi ou não perguntando, o que foi ou não respondido e no que está inaudível ou incompreensível” (idem, p. 08).

O diário de campo, nessa perspectiva, também configurou função determinante dado que me ajudou a compreender a organização dos acontecimentos e o sentido do espaço para as dinâmicas observadas. Conforme assinala Weber (2009):



É no diário de campo que se exerce plenamente a "disciplina" etnográfica: deve-se aí relacionar os eventos observados ou compartilhados e acumular assim os materiais para analisar as práticas, os discursos e as posições dos entrevistados, e também para colocar em dia as relações que foram nutridas entre o etnógrafo e os pesquisados e para objetivar a posição de observador. É, pois, o diário de pesquisa de campo que permitirá não somente descrever e analisar os fenômenos estudados, mas também compreender os lugares que serão relacionados pelos observados ao observador e esclarecer a atitude deste nas interações com aqueles (p. 158-159)

Assim como em um exercício similar ao de “catar folhas” (GOLDMAN, 2003), juntar os dados obtidos em campo poderia ser mais desafiador sem o apoio desses escritos. Brazão (2007) explica que há várias funcionalidades para o diário de campo na produção de uma pesquisa, podendo este ser usado “como método de investigação, método de coleta de dados, de descrição dos processos e estratégias da própria pesquisa e análise das implicações subjectivas dos pesquisador” (IDEM, 2007, p. 293). Nesse sentido, por tratar-se de uma investigação etnográfica, fez-se indispensável usar o diário como instrumento norteador visto que possibilitou uma reconexão com os fatos e as ações efetivadas pelos *cosplayers* durante a inserção no âmbito de análise e para que assim compreendesse como estes se organizam, atuam, se afetam e são afetados por esse espaço.

Adiante irei apresentar quem são esses jovens, quais são suas experiências dentro do cenário *cosplay* de Fortaleza e as circunstâncias que fizeram com que eles aceitassem participar desse estudo e construir as reflexões que serão trabalhadas.

### 1.3 Apresentando os interlocutores

A definição de quantos/quais interlocutores, precisamente, faria parte do estudo só foi estabelecida quando eu já estava imersa em campo, participando e observando as manifestações do evento. Por estar em contato com poucos *cosplayers* que performavam ou competiam nos concursos organizados pelo SANA, não tinha certeza de quem poderia me aproximar de início uma vez que apenas quatro – de uma média de 22 pessoas que conhecia – é que se mantinham ativas na prática. Assim, decidi dar o primeiro passo marcando de reencontrar primeiramente alguns desses amigos, ativos no *cosplay*<sup>11</sup>, dias antes da primeira edição do evento acontecer, em julho de 2018.

Rafa-San foi o primeiro que contatei e que me deu um retorno imediato demonstrando interesse em fazer parte desse momento. Conheci Rafa no *Gold Project*, onde

---

<sup>11</sup> Todos são ex integrantes do *Gold Project*, grupo no qual participei como *cosplayer*.

ele atuava como uma espécie de líder do grupo e sempre estava à frente nas ideias de apresentações ajudando os demais integrantes na busca por materiais para a confecção das roupas e acessórios. O mesmo tem 34 anos, mora com os avós na zona oeste do centro de Fortaleza e trabalha como Gerente Técnico de Seguros do outro lado da cidade, na zona sul. Rafa é um fã assíduo da série Cavaleiros do Zodíaco, coleciona vários objetos da franquias e fez *cosplay* de um dos personagens do desenho em 2009, onde se apresentou pela primeira vez no *Gold* e iniciou sua carreira nos concursos. Desde então ele vem fazendo personagens das obras que se identifica e já chegou a ganhar algumas competições, sendo duas vezes selecionado para concorrer às premiações fora da cidade, em São Paulo e Bahia. Apesar de hoje não estar mais realizando tantos projetos como antes, Rafa permanece indo aos eventos de *cosplay* e, quando não vai para transitar caracterizado, fica nos bastidores dos concursos ajudando os amigos que ainda competem. Quando entrei em contato com ele para saber se teria disponibilidade de me encontrar no evento fui atualizada de uma série de mudanças que haviam acontecido nos concursos *cosplays* do SANA, entre elas, a inclusão de uma viagem internacional em uma das categorias para quem conseguisse a primeira colocação ou a premiação convertida em dinheiro no valor de 3 mil reais.

O mesmo fez questão de me explicar como estavam sendo organizadas as dinâmicas do evento quando nos reencontramos e alguns de nossos diálogos aconteceram de maneira informal, por redes sociais, sendo a entrevista concretizada apenas no dia 29/07/2018 (domingo) em um dos espaços reservados à preparação e montagem dos cenários. No dia anterior reencontrei mais três amigos que, assim como Rafa-San, conheci através do *Gold Project* e que acabaram oficializando suas participações no estudo.

Um deles, Killua – nome usado para referenciar o personagem que o mesmo estava representando – encontrei no portão de acesso reservado aos *cosplayers* na escada de entrada do evento. Fazia pelo menos um ano que não o via e quando perguntei se ele teria interesse em ser entrevistado para participar da pesquisa recebi uma reação semelhante a de Rafa-San. Com certa pressa para falar sobre o assunto, ele já foi sugerindo que conversássemos naquele mesmo momento, pois não sabia se conseguiria ter tempo livre depois que entrasse no espaço para andar, assistir as atrações e tirar fotos de modo caracterizado.

Killua tem 26 anos de idade, mora com os pais em Fortaleza e faz curso de desenho, o qual lhe permite passar uma parte do dia se dedicando a desenhar personagens famosos de séries, animes e HQs<sup>12</sup>. O mesmo sonha com a possibilidade de trabalhar profissionalmente

---

<sup>12</sup> Histórias em quadrinhos narrados em uma espécie de livro com vários desenhos e textos sequenciados.

elaborando desenhos para histórias em quadrinhos, mas enquanto isso não acontece revela que se mantém ocupado em aperfeiçoar a técnica para quando surgir uma oportunidade. A entrevista que realizei com ele aconteceu do lado de fora do SANA, sábado, entretanto, foi breve comparada ao momento que pude ter com Rafa-San, pois o mesmo estava apressado para acessar o evento e ver as atrações disponíveis nesse dia.

O encontro com Killua me possibilitou entrevistar, pouco tempo depois, Avner e Gih, um casal de *cosplayers* reconhecidos no cenário *cosplay* de Fortaleza e que todo ano costuma se apresentar no evento. Ambos já haviam ganhado várias categorias por realizarem performances criativas em palco, ficando sempre muito parecidos com os personagens que escolhem representar nos quesitos de caracterização, postura e imitação. Assim como nas outras Amostras, nessa eles também estavam se preparando para subir em palco novamente. Quando finalizei a primeira interlocução com Killua percebi eles se aproximavam de onde estávamos para nos cumprimentar e concluir os últimos detalhes de suas vestimentas<sup>13</sup>, um momento que desencadeou diálogos produtivos, já que ambos ficaram interessados em discutir algumas questões do roteiro semiestruturado que tinha em mãos, autorizando que utilizasse a gravação do celular.

Tanto Avner como Gih também eram ex-integrantes do *Gold*. Avner tem 30 anos, é formado em Geografia e trabalha na área como professor. Ele e Gih se conheceram fazendo *cosplay* e depois que iniciaram um relacionamento resolveram compartilhar o momento de caracterização e produção de seus personagens para realizar performances no palco e competir em categorias competitivas em dupla. Avner costuma elaborar a engenharia dos acessórios de ambos e fazer os planos de cenário para as apresentações, enquanto Gih sempre fica responsável por confeccioná-los, fabricando as peças que o companheiro idealiza primeiramente no papel. Os dois, além de *cosplayers*, também são *cosmakers* e usam seu tempo livre para produzir acessórios para outros praticantes. Gih admitiu que se trata de um trabalho autônomo que não concede um retorno financeiro muito vantajoso, mas que ainda assim serve como fonte de renda que os ajuda na compra de seus próprios materiais para a fabricação de *cosplays* posteriores. A mesma tem 25 anos, está concluindo a graduação no curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Ceará e trabalha recebendo encomendas desses acessórios, de pessoas da região e de outros estados.

---

<sup>13</sup> É comum alguns *cosplays* já virem para os eventos caracterizados de casa, especialmente àqueles que competem e fazem personagens com acessórios grandes ou volumosos. Outros chegam semipreparados e finalizam os últimos detalhes dentro ou fora do local - aonde estiver menos movimentado e for possível se preparar de maneira tranquila.

No tempo que passei interagindo com eles já fui recebendo o convite para acompanhá-los nos bastidores do evento no dia seguinte e ajudá-los em seus preparativos de apresentação. Após a separação do *Gold Project*<sup>14</sup> perdi o contato frequente que tinha com essas pessoas, pois antes realizávamos reuniões mensais e nos encontrávamos várias vezes durante o ano para pensar em projetos e elaborar apresentações. No entanto, ao trabalharmos tantos anos em conjunto, acabamos desenvolvendo uma rede de confiança que continuou se perpetuando graças aos momentos que haviam sido compartilhados no antigo grupo.

No último dia da Amostra da edição de julho, 29/07/2018, quando acessei os bastidores para acompanhá-los, acabei conhecendo o trabalho de outros *cosplayers* e firmando a comunicação com mais dois interlocutores fora do âmbito do SANA. Interagi com Rihanno, um *cosplayer* amigo de Avner e Gih, assim que entrei no espaço aonde os praticantes geralmente se organizam antes de participar das competições. Desde o início o mesmo foi receptivo e se mostrou aberto a participar da pesquisa e ser entrevistado, embora eu ainda não tivesse especificado os detalhes do estudo ou de minha atuação como pesquisadora ali no meio. Algumas horas depois, após comentar sobre estar fazendo uma pesquisa com foco nas representações *cosplays* do SANA e dizer que estaria acompanhando meus colegas em seus preparativos, também em um momento de observação, ele me ofereceu seu contato de e-mail e *facebook*<sup>15</sup> e disse estar disponível para conversar em algum local, quando o evento passasse, sobre as suas experiências na atividade.

Semanas depois, em uma livraria localizada no bairro Benfica, encontrei Rihanno para conversar e conheci um pouco melhor a pessoa por trás desse apelido, que há quase 11 anos segue sendo utilizado pela maioria de seus amigos e familiares. A denominação foi colocada quando o mesmo se reconhecia como um grande fã da cantora *pop* Rihanna, e desde então virou uma espécie de identificação fixa.

Comparado aos outros praticantes, o mesmo só começou a fazer *cosplays* recentemente, apesar de já frequentar o SANA e ter contato visual com a prática desde 2008. Por não ter sentido interesse inicial quando acessou esse universo pela primeira vez, somente anos depois, ao assistir os animes de sucesso na Tv aberta como *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors* e *Dragon Ball*, é que seu olhar em relação à cultura *pop* japonesa e ao mundo *cosplay*,

---

<sup>14</sup> Em 2011 o grupo resolveu se afastar dos palcos e alguns integrantes começaram a fazer apresentações menores (em dupla) esporadicamente.

<sup>15</sup> Rede social criada em 2004 que possibilita a interação entre os seus usuários. Nesta rede também é possível compartilhar informações de diferentes veículos e categorias, realizar discussões em grupos, trocar mensagens privadas, etc.

de modo geral, começou a mudar, sobretudo em razão da identificação que passou a ter com os personagens desses desenhos.

Rihanno mora com os pais, tem 27 anos e é filho único do casal. Em busca de oportunidades profissionais, sempre que possível ele participa de projetos de incentivo juvenil disponibilizados pelo governo, como o curso de teatro sediado na Rede Cuca de Fortaleza, um espaço que atua oferecendo proteção social e cursos profissionalizantes para jovens em diferentes bairros da cidade. Entre as coisas que gosta de fazer no seu tempo livre, realizar *cosplays* e praticar Arco e Flecha com um grupo de amigos estão dentro das atividades que o mesmo costuma divulgar em suas redes sociais. Nosso encontro na livraria rendeu algumas horas tendo em vista que o ambiente, diferente do SANA, se apresentou como um lugar tranquilo e pouco dinâmico. O tempo de aplicação da entrevista durou aproximadamente 80 minutos, mas conversamos sobre outras temáticas até o mesmo sinalizar que precisava voltar para casa, já que o percurso até lá seria feito de bicicleta e ele passaria por bairros relativamente perigosos.

A última entrevista também aconteceu na mesma livraria onde conversei com Rihanno. Luka, apelido que a identifica tanto no meio *cosplay* como fora dele, é uma jovem de 25 anos que eu já conhecia de vista em minhas peregrinações pelo SANA. A mesma é reconhecida especialmente pelos *cosplays* masculinos, fortes e de armadura que faz para competir nas categorias de desfile e apresentação de palco. Desde que passei a me caracterizar, em 2009, lembro de esbarrar com Luka nos corredores de alguns encontros, mas nunca havíamos estabelecido uma relação próxima ou de amizade, embora de longe eu já admirasse seus trabalhos. Quando retornei ao evento para efetivar a pesquisa em 2018 vi que ela ainda continuava realizando projetos de *cosplays* nessa perspectiva e decidi me aproximar para iniciar um diálogo. Nas primeiras interações que fiz, por rede social, Luka foi me respondendo logo em seguida, sugerindo dias e horários para nos encontrarmos, pedindo apenas para que eu evitasse marcar algo no início da semana, já que sua demanda no trabalho era maior e mais atribulada entre as segundas e terças-feiras. Assim, em uma quinta-feira, na data 21/02/2019, 15:00 da tarde, nos encontramos na livraria e realizamos a interlocução.

Luka tem 25 anos, é formada no curso de designer e trabalha fazendo manipulação e tratamento de imagens. Assim como Avner e Gih, nas horas livres ela também atua como *cosmaker* recebendo encomendas de peças para compor o *cosplay* de outras pessoas, atividade sempre bem-vinda pois rende um dinheiro extra que ajuda diretamente nas suas caracterizações. Além de realizar todas essas atividades, a mesma ainda canta numa banda rock e participa de shows em outros municípios quando o grupo está sem vocalista e precisa de um substituto para

cantar. Atualmente a mesma mora com a mãe, a irmã e o namorado em Fortaleza e sempre que é possível participa de outros eventos que organizam concursos *cosplays* fora da cidade.

A maioria dessas pessoas que entrevistei é jovem, com faixa etária de 23 a 34 anos, mora com a família e se sustenta fazendo *cosplays* através do trabalho ou da ajuda de familiares. Quando não sabem confeccionar por conta própria os trajes e peças dos personagens que escolhem, contratam os serviços de *cosmakers* para fazer o que precisam. Todos eles costumam frequentar os encontros de cultura *pop* japonesa que acontecem em Fortaleza e quando têm condições de viajar se deslocam para competir nos concursos de outros estados.

As falas que registrei através das entrevistas ou de conversas informais com esses *cosplayers* e que irão aparecer nas demais sessões foram realizadas, em sua maioria, em diversos momentos, especialmente quando estive inserida nas edições do SANA. Os encontros formais com Rihanno e Luka, entretanto, só foram oficializados quando consegui estabelecer um contato com ambos pelas redes sociais - *Facebook* e *Whatsapp* - tendo em vista que diferente dos quatro primeiros entrevistados, estes eram pessoas com quem eu ainda não havia firmado uma comunicação dentro do âmbito *cosplay*.

A integração desses sujeitos como protagonistas do estudo se deu mediante uma soma de fatores importantes, os quais se tornaram imprescindíveis para esta elaboração, como a disponibilidade e a flexibilidade nos encontros, o interesse em participar das interlocuções, as experiências compartilhadas e, principalmente, as particularidades de suas atuações como *cosplayers* no evento supracitado. Apesar de ter apresentado inicialmente a intenção da pesquisa para àqueles que já tinham uma proximidade, a permanência dos seis atuantes, ao final, foi se estabelecendo conforme me integrei nos espaços do evento e travei diálogos com outros participantes.

No começo desse processo tive receio de comprometer meus objetivos no estudo e de não ser fiel ao que me propus a investigar dado que, por já ter sido uma *cosplayer*, talvez não conseguisse tratar com imparcialidade os assuntos relacionados à prática. No entanto, assim como Foote Whyte em a *Sociedade de Esquina* (2005, p. 303), quando firmou um vínculo com os moradores de *Conerville*, foi importante reconhecer que para me conectar com essas pessoas e ganhar sua confiança seria necessário não só gastar meu tempo com elas ou acompanhá-las em suas atividades, mas estar aberta a discutir os assuntos nos quais elas estariam engajadas, me posicionamento como agente atuante.

## 1.4 Organização dos Capítulos

No Segundo capítulo irei discutir sobre a relação que constituí com a cultura *pop* e como ela foi importante para a minha inserção no mundo dos animes, dos eventos de cultura *pop* japonesa e, conseqüentemente, do *cosplay* em si. A apresentação inicial de tais elementos se faz necessária pois irá evidenciar como as experiências que vivenciei, ao me conectar com esses âmbitos, foi importante para a definição do recorte da pesquisa. As concepções sobre a cultura *pop* e a sua influência no cenário social, bem como a apresentação dos elementos que constituem os eventos que fazem uso desse nome como forma de alcançar um público que participe de suas edições, também serão discutidas considerando as características atrativas desses encontros, que hoje tornam-se espaços que incentivam tanto o consumo, como as atuações e interações juvenis. Seguindo tal direcionamento, o *cosplay* entra em cena como representação de algumas dessas atuações juvenis encontradas nos eventos de cultura *pop*. Assim, os processos que envolvem a fabricação e a apresentação do *cosplay* irão fornecer alguns entendimentos iniciais importantes sobre a efetivação dessa prática.

No terceiro capítulo trago algumas narrativas do percurso etnográfico que realizei nos dias em que participei da primeira edição do SANA de 2018, no mês de julho, fazendo um mapeamento das principais atividades-atrações que pude observar enquanto tentava estabelecer uma aproximação com os bastidores do cenário *cosplay*, dado que são informações necessárias para compreender como as dinâmicas no evento, sobretudo nesse setor, se concretizam, guiando as práticas dos *cosplayers* e dos demais grupos juvenis. Em seguida também realizo uma discussão teórica no tocante às práticas *cosplays* que pude observar nesses três dias de Amostra. As informações registradas no diário de campo foram imprescindíveis para entender como os(as) *cosplayers* estavam representando seus personagens, sinalizando a importância de discutir afeto, gênero e performance como categorias que estavam presentes e atravessando a atuação desses sujeitos.

No quarto e último capítulo apresento algumas experiências protagonizadas pelos(as) *cosplayers* na segunda edição do SANA de 2018, que aconteceu em dezembro, e na edição seguinte, realizada em julho de 2019, analisando os desafios e aprendizados adquiridos na produção de seus *cosplays* e nas próprias elaborações de performances, quando participaram de atividades competitivas no evento. Em seguida também destaco as ações que foram empreendidas por esses sujeitos quando decidiram se juntar com o objetivo de reivindicar melhorias para o setor *cosplay* do SANA e assim restabelecer um diálogo com os organizadores responsáveis. Esses momentos, portanto, tiveram papel fundamental no estudo pois

possibilitaram uma maior aproximação com os(as) interlocutores(as) e com suas práticas de engajamento dentro do evento.



## 2. COMO TUDO COMEÇOU

### 2.1 A conexão com os *animes* e a cultura japonesa

Os primeiros contatos que tive com o mundo dos *animes*<sup>16</sup> começou muito cedo, ainda na infância. Apesar de na época não ter consciência de que essas animações se originavam de uma cultura de característica japonesa, já me identificava em muitos aspectos com a figura carismática dos personagens inseridos nessas histórias que, ora tentavam defender o mundo e melhorar suas capacidades combativas, ora elaboravam lições de vida a partir das perdas e dos fracassos vivenciados.

Cavaleiros do Zodíaco, Sakura Card Captors, Dragon Ball e Medabots eram apenas alguns desses desenhos, produzidos na cultura Japonesa, que acompanhava diariamente na TV aberta quando voltava pra casa da escola. As tramas, em sua maioria, giravam em torno das trajetórias de protagonistas com superpoderes ou aptidões especiais que enfrentavam desafios perigosos e sempre buscavam se superar diante das adversidades.

Figura 4 – Personagens principais do desenho Cavaleiros do Zodíaco, criado por Musami Kurumada<sup>17</sup>



Fonte: Site do IGN.

<sup>16</sup> Desenhos animados criados no Japão que abrangem uma diversidade de gêneros em seus enredos, como ação, aventura, romance, vida colegial, etc. Todos eles possuem traços específicos em suas animações, sendo uma das características mais marcantes, os olhos grandes dos personagens e as narrativas que variam de gênero. Normalmente os mais conhecidos no Brasil são os de aventura, que focam em trajetórias de heróis em processos de superação.

<sup>17</sup> Foi ao ar pela primeira vez no Japão em 1986.

Figura 5 – Série Sakura Card Captors produzida pelo estúdio Madhouse. Exibida em 1998 no Japão e no Brasil em 2000<sup>18</sup>



Fonte: Canal Nostalgia (2015).

Os Cavaleiros do Zodíaco, um dos *animes* de sucesso mais conhecidos no Brasil, se tornou uma das principais referências de animação logo no início dos anos oitenta e até hoje alcança um número significativo de fãs que se mantém ativos acompanhando as novas adaptações e *reboots*<sup>19</sup> produzidos. Trata-se de uma história inspirada na mitologia grega e conta a jornada de um grupo de jovens dotados de habilidades que juntos formam os poderosos cavaleiros de Athena (Deusa da Guerra) e são encarregados de proteger o mundo de forças malignas sempre que a paz na terra é ameaçada. Durante as temporadas esses cavaleiros enfrentam uma série de desafios, criam vínculos com outros personagens e alcançam mais força, trazendo complexidade para a narrativa e para as relações dentro da trama. Mesmo nos dias atuais a história ainda é uma referência clássica ao âmbito das animações que influenciou gerações de diferentes partes do mundo.

A estreia dos primeiros *animes* nos canais de tv abertos, como Cavaleiros (1994) e Dragon Ball (1996), fizeram sucesso em suas exibições com altos índices de audiência, o que “despertou o interesse das emissoras em adicioná-los na programação infantil uma vez que seu custo era extremamente barato” (COSTA, 2011, p. 3).

Conforme expõe Costa (2011), após o êxito na divulgação de Cavaleiros, outras séries de origem japonesa aterrissaram em terras brasileiras, especialmente na TV Manchete, como Sailor Moon (1996), Shurato (1996), Samurai Warriors (1996), Yu Yu Hakusho (1997) e Super Campeões (1998).

<sup>18</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=V1dB0Ys81yQ>> Acesso em: 29 mar. 2019.

<sup>19</sup> *Reboots* são versões de obras que já foram produzidas. Geralmente são feitas para resgatar os traços principais de uma obra conhecida, mas trazendo novos elementos para dentro da história.

Foi em 1960 que as produtoras do Japão começaram a desenvolver os *animes* para apresentar nos canais de Tv. A maioria das histórias eram adaptadas de *mangás*<sup>20</sup>, produções literárias que já faziam sucesso no país atraindo um número considerável de fãs. Com o sucesso de audiência, logo as histórias abordadas nos *animes* foram sendo colocadas em categorias específicas de acordo com as temáticas e narrativas, algo que aumentou o interesse pelo consumo das produções uma vez que nesse momento haviam opções para quase todos os estilos. Por exemplo, as histórias de heróis que lutam contra inimigos do mal e estão sempre em busca de se superar durante as aventuras ficaram na categoria dos *Shounens*, criados com o propósito de agradar particularmente o público masculino. Já os *Shoujos* assumem características de Drama e Romance e por isso são divulgados para chamar atenção do público feminino, apesar de na prática agradar uma pluralidade de pessoas. Os *Seinens* integram o grupo de histórias contadas para adultos e muitas vezes tratam de assuntos polêmicos, incluindo cenas de sexo e violência. As classificações não se limitam nesses estilos e até produções eróticas, denominadas como *Hentais*, fazem sucesso no mercado e ganham espaço para atrair entusiastas do gênero.

No entanto o sucesso alcançado após as exibições de animes como Samurai X sofreu com problemas de continuidade quando a classificação indicativa dos desenhos passou a ser obrigatória em todos os canais da televisão brasileira. A programação seria alterada de acordo com os horários e conteúdos exibidos nos programas, separando por faixa etária o que seria o mais ou o menos adequado. Entre os retirados do ar, houveram desenhos e *Tokusatus*<sup>21</sup> que saíram sob a alegação de produzirem cenas violentas.

Esse fato, porém, não foi suficiente para impedir que o público atingido pelas produções continuassem as consumindo de outras maneiras, como bem pontua Pereira (2013, p. 35): “não impediram a aproximação de novos leitores e telespectadores pois, aos poucos, antigos e novos fãs passaram a ter acesso a esses artefatos visuais, principalmente, através da internet”, portanto, não seria uma solução realmente conclusiva já que “podem ser encontrados, com facilidade, sem a classificação indicativa”.

Coelho Jr. (2008) destaca que atualmente é importante associar a distribuição de *animes* e *mangás* como parte de um processo semelhante e complementar que “provoca o surgimento de centenas de franquias e diversos produtos a eles associados” (p. 71). De fato,

---

<sup>20</sup> Os mangás são produções literárias que tratam de histórias semelhantes às dos animes, muitas vezes sendo adaptadas para eles, materializados em uma espécie de livro pequeno que deve ser lido de trás para frente

<sup>21</sup> O nome *Tokusatsu* é uma abreviação japonesa das palavras *Tokusho Satsuei*, que traduzida significa “filmes com efeitos especiais”. As produções vão desde filmes à séries com várias temporadas e se apresentam em formato *live-action* (protagonizado por atores reais). Nas décadas de 80 e 90 esse gênero fazia muito sucesso na TV brasileira. Disponível em: < [https://aminoapps.com//c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY\\_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N](https://aminoapps.com//c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N)> Acesso em: 3 de mar. 2019.

hoje é raro encontrar *mangás* reconhecidos que não sejam adaptados para *animes* - embora o contrário seja difícil - especialmente quando se trata de *Shounens* e *Shoujos* que fazem sucesso em escala internacional.

No Brasil surgiu a hipótese de que o contato com os primeiros artefatos da cultura japonesa tenha sido iniciado desde a entrada dos imigrantes no país, em 1908, inclusive a possível circulação de mangás (JUNIOR, 2008). Mas somente por volta das décadas de 1950 e 1970 é que os mesmos chegaram oficialmente ao país para serem vendidos nos comércios de famílias japonesas. Após a “derrocada do regime imperial-militarista na Segunda Guerra Mundial” (2008, p. 76) muitos viram o comércio de revistas como uma oportunidade de ascender economicamente no novo país e uma maneira de ajudar os familiares que ainda permaneciam na “destruída Terra do Sol Nascente”.

Importa destacar que uma grande característica nessas produções é a incorporação de traços culturais que são representados de maneira marcante no conjunto das obras, o que vem permitindo aos espectadores a oportunidade de conhecer costumes e tradições japonesas apenas por intermédio do contato visual. É comum perceber na estética dos desenhos detalhes que retratam paisagens reais das cidades e, nas atitudes dos personagens, hábitos que fazem menção aos comportamentos praticados pela população no dia a dia, como os cumprimentos formais utilizados em determinados ambientes, os agradecimentos realizados antes e depois das refeições e até o modo de expressar algum sentimento.

O primeiro *anime* que tive consciência de ser um produto especificamente da cultura oriental foi emprestado em formato de *Cd/Dvd* por uma amiga de escola que já se interessava por esse universo. *Naruto*<sup>22</sup>, como é chamado o anime e o personagem que protagoniza a série, narra o percurso de um menino órfão que vivia numa vila protegida por guerreiros que treinavam para obter habilidades de combate e ensinar as crianças do lugarejo a conseguirem as mesmas capacidades no futuro. Ele era constantemente menosprezado por seus colegas e alguns professores da escola de treinamento, mas nunca perdia o humor e a oportunidade de fazer amizades apesar de se sentir excluído na maior parte do tempo. Quando assisti ao primeiro episódio de imediato fiquei interessada e passei horas me aventurando na narrativa. O personagem consegue ultrapassar vários obstáculos e evolui tanto no aspecto pessoal quanto nas competências de força física, ganhando habilidades e o respeito de todos a sua volta. Após finalizar a primeira temporada de *Naruto* comecei a pedir que meus amigos

---

<sup>22</sup> O anime foi criado por Masashi Kishimoto e teve estreia no Japão em 2002, só chegando no Brasil no ano 2006. O desfecho da série aconteceu em 2017.

compartilhassem os animes que acompanhavam comigo para que também pudesse comentar e ter contato com outros *animes* do gênero.

Figura 6 – Capa de *Dvd* da primeira temporada de *Naruto*



Fonte: Site *Filmow* (2002).

Batistella (2015, p. 198) argumenta que as narrativas imagéticas do Japão são compostas por uma linguagem verbal e não verbal singular, por traços e temáticas específicas e pela presença de figuras culturais, históricas, ideológicas, sociais e comportamentais que proporcionam estabelecer um contato, para além das fronteiras físicas, com esse país, adquirindo mais conhecimentos sobre ele. Em vista disso os *animes* também podem ser considerados uma maneira de constituir apropriação com tais elementos pois facilitam a conexão do espectador com as influências sócio culturais do local.

Mais do que isso, são produções que facilitam uma identificação rápida com seus personagens pois desenvolvem traços de personalidades palpáveis e não tão distantes da vida real: “Concernente ao aspecto psicológico, é interessante notar que estes não possuem um

mesmo perfil genérico como ocorre nos *comics* Ocidentais, ou seja, o herói não é imbatível. Ele possui uma vida particular, que muitas vezes se assemelha à de um indivíduo comum, que possui dificuldades comuns no seu dia-a-dia” (JÚNIOR, SILVA, 2007, p. 66). Desse modo, após estabelecer um contato com esse universo comecei a perceber que de fato existiam dinâmicas no processo de conexão dos espectadores com essas histórias que mobilizavam práticas através das identificações, sobretudo nos chamados eventos de cultura *pop*, conforme será visto mais adiante.

## 2.2 Efeitos da mundialização e consumo cultural

A exportação e transnacionalização de artefatos culturais tem se consolidado graças ao processo de globalização da sociedade moderna, que “vincula um mundo a um sistema, e integra todos os horizontes mundiais como horizontes de um único sistema comunicativo” (ORTIZ, 2007, p. 24) e promove a correlação entre mercados internacionais, sublinhando a importâncias das tecnologias como mediadoras no processo da organização social. Desse modo, é correto afirmar, de acordo com o autor, que a troca entre culturas se tornou inevitável e auxiliou a unificação de um sistema mundial que atualmente compartilha regras econômicas ainda que integre territórios/localidades com modos de vida diferentes.

Através das tecnologias digitais, as diversas mídias culturais e imagéticas têm conseguindo alcançar mais facilmente outros territórios e fincar seus conteúdos e objetos simbólicos mediante as redes de informação e comunicação *onlines*. Nessa perspectiva, os “meios de comunicação contêm uma dimensão que transcende suas territorialidades. O circuito técnico sobre o qual se apoiam as mensagens é também responsável por um tipo de civilização que se mundializa. Filmes, anúncios publicitários, música popular e séries televisivas são formas de expressão que circulam no seu interior, independentemente de suas origens” (Idem, p. 60).

No entanto, a “distribuição” cultural, segundo Ortiz (2007), não estaria sendo simplesmente difundida com a intenção de democratizar o acesso às diferentes culturas, mas sim vinculada aos interesses do mercado econômico, sofrendo modificações para se integrar ao processo de mundialização:

Seria mais convincente compreender a mundialização como processo e totalidade. Processo que se reproduz e se desfaz incessantemente (como toda sociedade) no contexto das disputas e das aspirações divididas pelos atores sociais. Mas que se reveste, no caso que nos interessa, de uma dimensão abrangente, englobando outras formas de organização social: comunidades, etnias e nações. [...] O processo de

mundialização é um fenômeno social total que permeia o conjunto das manifestações culturais. Para existir, ele deve se localizar, enraizar-se nas práticas cotidianas dos homens, sem o que seria uma expressão abstrata das relações sociais. (ORTIZ, 2007, p. 31)

O autor infere que durante muito tempo as diversas culturas se mantiveram centralizadas em seus próprios territórios, mas que o dinamismo social – que não se configura de maneira estática e está sempre se modificando ao longo do tempo – também fez com que o encontro entre diferentes sociedades acontecesse.

Em sua concepção, a globalização provocou e continua provocando um certo estreitamento e “diminuição” do mundo, sobretudo em decorrência das tecnologias de comunicação, unificando assim características comuns entre os espaços. O mesmo exemplifica essa afirmação ao destacar como todos os lugares, independentemente de sua localização territorial, sempre “revelam o mundo, já que os pontos desta malha abrangente são susceptíveis de intercomunicação” (Idem, p. 107). Essa “diminuição de mundo” também seria responsável pelo movimento da mundialização percorrer o caminho da desterritorialização onde os objetos “mundializados” circulam pelas sociedades:

O mundo, na sua abstração, torna-se assim reconhecível. Por isso temos a tendência em detectar a mundialização por meio de seus sinais exteriores. McDonald's, Coca-Cola, cosméticos Revlon, calças jeans, televisores e toca-discos são sua expressão. [...] a mundialização não se sustenta apenas no avanço tecnológico. Há um universo habitado por objetos compartilhados em grande escala. São eles que constituem nossa paisagem, mobiliando nosso meio ambiente. As corporações transnacionais, com seus produtos mundializados e suas marcas facilmente identificáveis, balizam o espaço mundial. Biscoitos Nabisco, iogurte Danone, chocolate Nestlé, cerveja Budweiser, tênis Reebok mapeiam nossa familiaridade. Sem essa modernidade-objeto, que impregna os aeroportos internacionais (são idênticos em todos os lugares), as ruas do comércio (com suas vitrinas e mercadorias em exposição), os móveis de escritórios, os utensílios domésticos, dificilmente uma cultura tem a oportunidade de se mundializar. (ORTIZ, 2007, p. 107-108)

Nesse sentido os sinais da desterritorialização da cultura se apresentam de forma nítida nas sociedades através de artefatos disponibilizados pelo mercado capitalista, que são provenientes não de uma cultura única e localizada, mas de diferentes organizações internacionais que se mesclam para definir um produto (ex: roupas produzidas na china que são consumidas no Japão nos EUA e em vários outros países; animes e músicas japonesas que integram frases da língua inglesa em seus conteúdos; um filme francês que é produzido por um diretor americano e editado por um estúdio alemão, etc) (Idem, p. 108).

No entanto, o autor levanta um problema importante em relação à difusão cultural ressaltando que a importação e exportação dos objetos se submete ao apelo econômico não sendo, muitas vezes, repassado em sua forma original dado que a industrialização da cultura exige uma certa padronização dos produtos que irão circular:

A riqueza das manifestações culturais, específicas a certos povos, enfrenta uma barreira intransponível. Sua autenticidade é limitativa. Daí o interesse das grandes corporações em fabricarem produtos culturais mais abrangentes. [...]O mesmo faz a Toei Animation com os desenhos japoneses. Ela se apropria de uma tradição mundializada, o desenho animado, adaptando-a às histórias consagradas de ciência-ficção, aventura e melodramas. A introdução de técnicas como a “animação limitada” Permite ainda uma adequação da história aos imperativos econômicos; elas economizam tempo, dinheiro, restringindo o fluxo das imagens. Mas para que o produto se adaptasse inteiramente à expectativa da audiência global, seus produtores não esqueceram de um pequeno detalhe - as modificações gráficas eliminaram os traços demasiadamente orientais dos olhos dos personagens” (ORTIZ, 2007, p. 200-201)

Os objetos culturais que circulam no mercado midiático já não expressam uma única originalidade dado que são elaborados por diferentes corporações internacionais que se interligam e geram o que seria resultantes diretos de suas combinações. Entretanto, o fato é que o consumo de tais objetos, ainda assim, influencia diretamente os modos de vida e de sociabilidade, gerando outros modelos de relação entre indivíduo e cultura.

Atualmente, as diversidades de produções imagéticas estão significativamente presentes nos símbolos de identificação que os sujeitos reconhecem, ressignificam e muitas vezes integram aos seus estilos de vida. Portanto, é possível compreender que o consumo de tais objetos supera a própria dimensão econômica e passa a desempenhar outras funções no tocante a sociabilidade e aprendizagem, estando susceptível às ressignificações subjetivas das sociedades e seus membros. Isto posto, não seria correto afirmar que os artefatos culturais atuam apenas como impulsionadores de consumo visto que os sujeitos, ao terem contato com esses objetos, também podem transformá-los em dispositivos de sentido no contexto da sua vida pessoal e coletiva.

### **2.3 Eventos de cultura *pop* ou cultura *pop*/japonesa?**

Em 2007 participei pela primeira vez de um evento relacionado à cultura *pop* japonesa<sup>23</sup> na cidade de Fortaleza situado em uma antiga instituição religiosa próxima ao Centro Cultural Dragão do Mar<sup>24</sup>. Nessa época, mesmo já tendo assistido a muitas animações, eu nunca

<sup>23</sup> Hoje esses encontros costumam acontecer em muitos estados do país e vêm reunindo um público significativo de pessoas que se interessam pelos artefatos da cultura *pop*/japonesa. Em suas edições, sempre há algum tipo de atividade/palestra ou exposição para o engajamento dos espectadores.

<sup>24</sup> O centro Cultural Dragão do Mar é um dos pontos turísticos mais visitados da cidade de Fortaleza, sendo conhecido, especialmente, por proporcionar uma diversidade de atrações artísticas e culturais com diferentes programações. Localizado em uma das áreas consideradas nobres, perto do centro da cidade e da praia, ele oferece acesso à anfiteatro, praças, planetário, exposições, entre outras opções, e é frequentado por muitas pessoas, sobretudo, nos finais de semana, quando oferece mais alternativas de entretenimento e lazer.



havia participado de um encontro aonde pessoas com o mesmo interesse por *animes* se juntavam para interagir e trocar informações. O *Li Chan Li*<sup>25</sup> foi o ponto de partida, encontro que oficialmente iniciou o envolvimento que passei a ter não só com o mundo dos *animes*, mas com a cultura *nipônica*<sup>26</sup>. Sua organização se constituía por setor e em cada pavilhão haviam atrações com atividades simultâneas acontecendo, característica que mais tarde pude identificar como requisito praticamente obrigatório em eventos desse gênero. No ambiente havia uma sala grande reservada só para a exibição de *animes* - espécie de cinema improvisado - vários estandes que vendiam produtos relacionados a eles, um palco estruturado para os desfiles de *cosplays* e apresentações de bandas que tocavam músicas japonesas, além de salas temáticas com jogos eletrônicos e de mesa que ofereciam dinâmicas e acesso aos vídeo games. Desde então venho participado com certa frequência desses encontros, pois são espaços que têm designado papel importante no lazer juvenil cearense por trazerem uma diversidade de artefatos, especialmente da cultura oriental. Nesse cenário é comum observar a realização de atividades que não seguem uma linearidade, apesar de terem um tempo programado para a sua execução. Sempre com muitas opções visuais, as vezes se torna difícil escolher um setor específico para “acompanhar” se o participante já não estiver minimamente familiarizado com as manifestações que estão acontecendo.

A ampliação de mercado voltado para as produções imagéticas do Japão foi determinante para a expansão do consumo e contato pontual com várias elaborações dessa cultura. Por sua vez, o surgimento de grupos que organizavam encontros para discutir sobre esses artefatos começou a despertar interesse por novas expressões audiovisuais, como os *Tokusatus*<sup>27</sup>, *Doramas*<sup>28</sup>. O primeiro evento que aconteceu, planejado pela Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações – ABRADEMI, foi reconhecido nacionalmente inspirando outros grupos a organizarem suas próprias edições:

O MangaCon I (Convenção Nacional de Mangá e Animê) foi o primeiro *animencontro* realizado no Brasil com as características das atuais convenções. Organizado em 1996, na capital paulista, foi criado pela ABRADEMI com o intuito de divulgar a produção cultural midiática japonesa e ficou conhecido ao se tornar uma espécie de modelo/referência para os eventos que acontecem hoje. (PEREIRA, 2013, p. 36)

<sup>25</sup> Nome dado ao evento que referenciava personalidades orientais como lutadores profissionais e personagens de jogo.

<sup>26</sup> Termo também utilizado para aludir à cultura japonesa.

<sup>27</sup> O nome *Tokusatsu* é uma abreviação japonesa das palavras *Tokusho Satsuei*, que traduzida significa “filmes com efeitos especiais”. As produções vão desde filmes à séries com várias temporadas e se apresentam em formato *live-action* (protagonizado por atores reais). Nas décadas de 80 e 90 esse gênero fazia muito sucesso na TV brasileira. Disponível em: < [https://aminoapps.com//c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY\\_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N](https://aminoapps.com//c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N)> Acesso em: 3 de mar. 2019.

<sup>28</sup> Doramas são novelas asiáticas não transmitidas em canais de TV, que geralmente podem ser baixadas no computador em sites específicos.

Com o aumento da popularidade, não só das produções imagéticas japonesas, mas de outros artefatos representativos do mundo *geek* e *pop*, esses encontros ganharam uma conotação plural, abraçando novas esferas culturais protagonizadas por jovens. A cultura *pop* se tornava então uma oportunidade de ressignificar práticas juvenis, considerando que parte do público atraído por esse universo ainda é composto majoritariamente por jovens de diferentes lugares e classes sociais.

A denominação cultura *pop*, atualmente usada para designar um conjunto de práticas que podem ser vivenciadas através do contato com produtos norteados pela “lógica midiática”, tendo como gênese condutora o entretenimento (SOARES, 2014, p. 69), surgiu através do movimento Pop Art nos EUA e no Reino Unido, ao final da década de cinquenta e início de 1960 e chamava atenção para a crise da arte na sociedade moderna.

No âmbito das discussões crescia a necessidade de compreender como a “cultura popular massificada” - representada por diferenças estéticas e expressões artísticas - poderia se encaixar no contexto das representações sociais, uma vez que já atendia a lógica do mercado capitalista através do consumo propiciado pelas mídias imagéticas das novas tecnologias.

O termo *pop* vem de uma abreviação do “popular” e origina-se da língua inglesa, empregada num contexto específico para caracterizar, conforme aponta Soares: “produtos populares no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público” e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc)” (2014, p. 72). Ainda segundo o autor, trazer o conceito de *pop* para a língua portuguesa pode facilmente dialogar com o entendimento construído sobre o “popular midiático”, mas há possibilidade de mudanças quando relacionamos apenas ao significado de popular:

Estas acepções se diferenciam quando chegamos ao contexto da língua portuguesa, em que também se usa a expressão *pop*, aqui também se referindo à mesma ideia de “popular midiático” original, no entanto, ao nos referirmos ao conceito de “popular”, temos uma ampliação do espectro de atuação das noções semânticas: o “popular”, na língua portuguesa, pode se referir tanto ao “popular midiático” ao que nos referimos anteriormente, mas também – e de maneira mais clara e detida – ao “popular” como aquele ligado à “cultura popular” (ou folclórica) e que na língua inglesa não se chama de “popular”, mas sim de folk. Então, ao mencionarmos a ideia de “cultura popular”, em língua portuguesa, estamos nos referindo a duas expressões: a da cultura folclórica, mas também, aquela que chamamos de “cultura *pop*” ou a “cultura popular midiática/massiva (2014, p. 73)

Esse conceito é determinante para compreender a diversidade de obras culturais ligadas às produções midiáticas, como revistas em quadrinhos, filmes de super-heróis, “seriados clássicos que são readaptados para outras linguagens, bem como os *animes*, *mangás*, *games*”

(BRANDÃO, 2015, p. 23). Nesse sentido alguns eventos, de modo geral, ainda que se denominam como encontros de “cultura *japonesa*”, na prática não se limitam a tal classificação por não apresentarem apenas um tipo de conteúdo desse universo, transitando pela diversidade de produções oriundas de culturas diferentes e não de um único país.

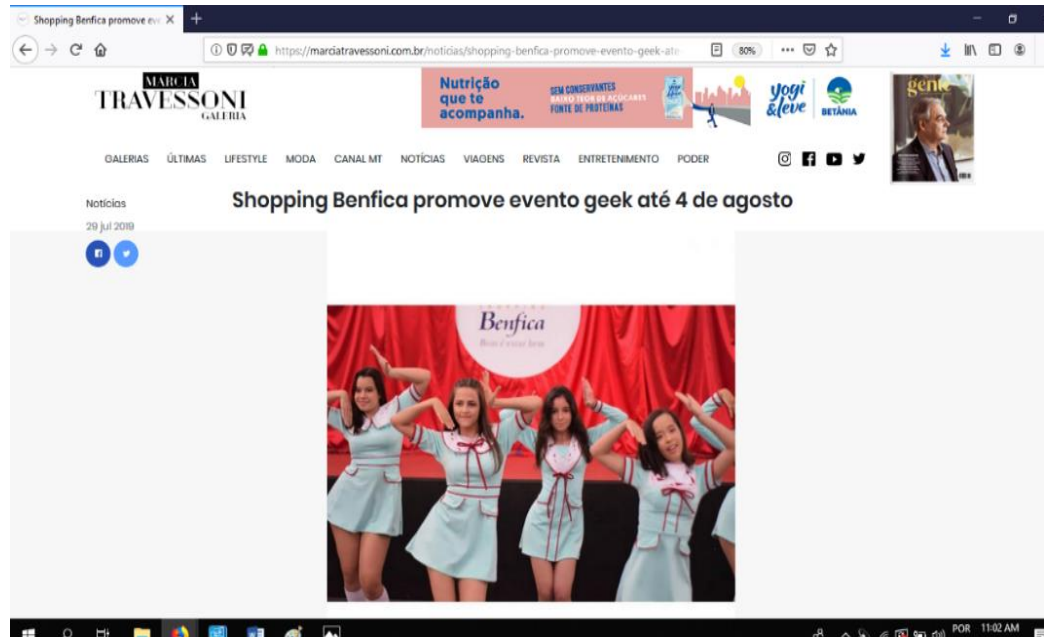
Os eventos que acontecem em Fortaleza, por exemplo, sempre trazem em suas propagandas algumas das atrações como forma de chamar atenção do público e atrair o maior número de pessoas aos locais. Meses antes os cartazes de divulgações são compartilhados em redes sociais e é possível ter acesso à programação em sites ou nos próprios perfis criados nas redes sociais com o nome do evento. Apesar da maior referência ser a Super Amostra Nacional de animes, local escolhido para realizar a pesquisa de campo desse estudo, muitos encontros de menor estrutura são organizados algumas vezes ao ano oferecendo opções atrativas para os amantes da cultura *pop*:

Figura 7 – Divulgação de um evento no site da prefeitura



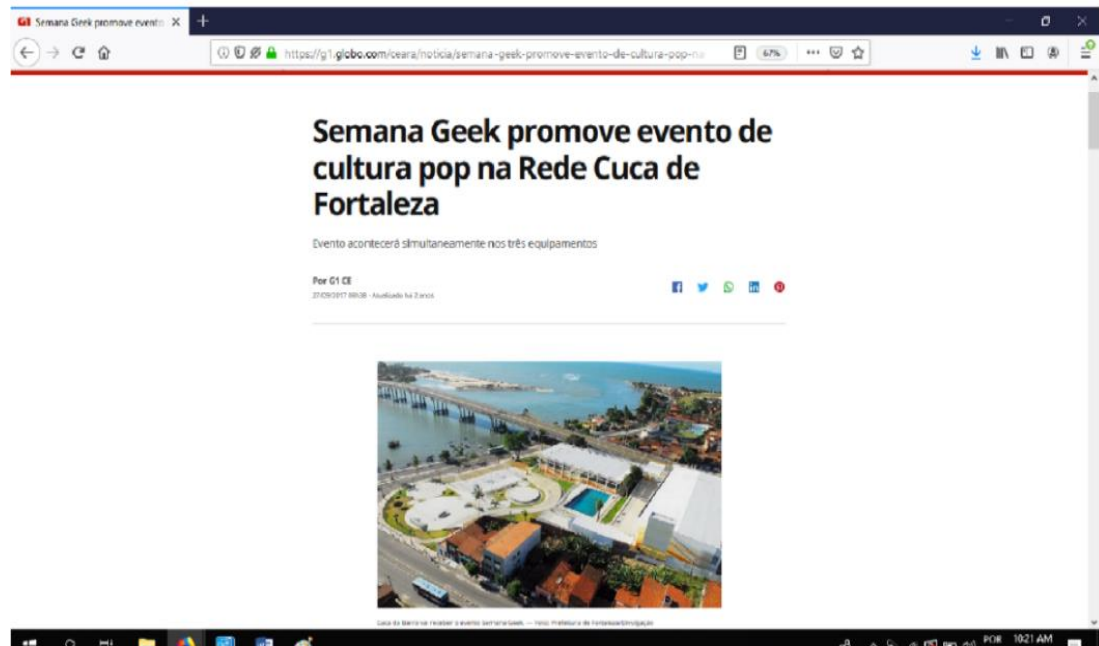
Fonte: *Print Screen* do site da prefeitura de Fortaleza (2019).

Figura 8 – Divulgação de um evento em um shopping de Fortaleza



Fonte: *Print Screen* do site Marcia Travessoni (2019).

Figura 9 – Divulgação de um evento em Fortaleza no site de notícias nacional do portal G1



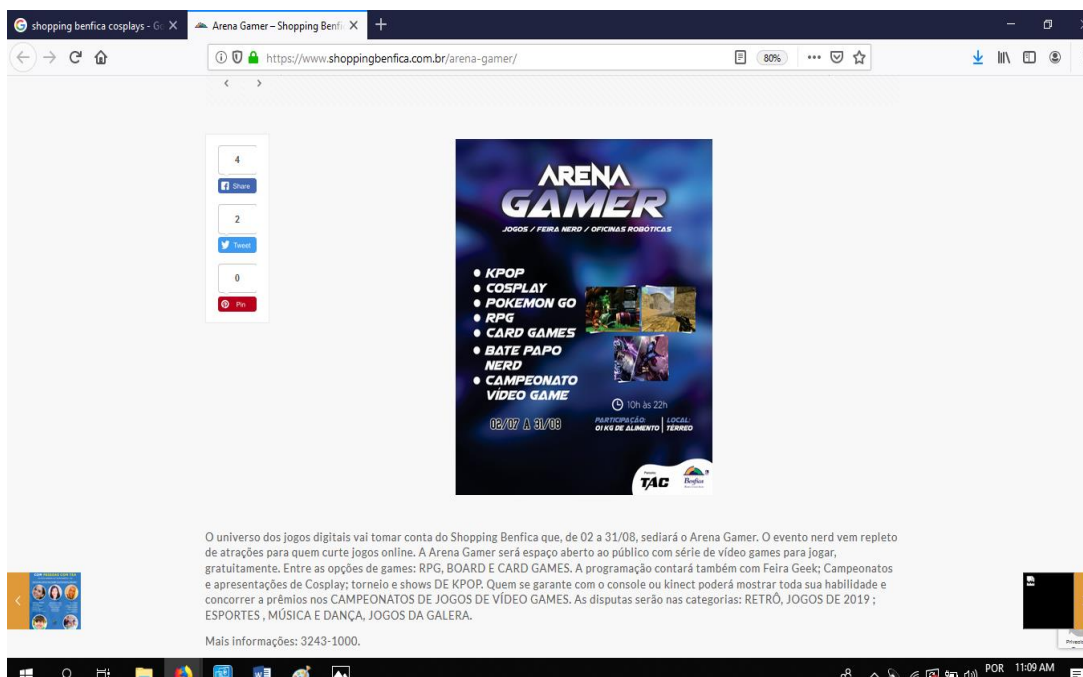
Fonte: *Print Screen* do site G1, o portal de notícias da Globo (2017).

Figura 10 – Divulgação de um evento em Canindé, município localizado no estado do Ceará à 119 km da cidade de Fortaleza



Fonte: *Print Screen* do site portal Canindé (2018).

Figura 11 – Divulgação de outro evento em Fortaleza no shopping Benfica



Fonte: *Print Screen* do site do shopping Benfica (2019).

Conforme exposto nas figuras acima, o termo *Geek* tem sido uma das denominações bastante utilizadas para referenciar vários desses encontros. A expressão corresponde ao âmbito de interesse pelas produções eletrônicas e tecnológicas, desde os filmes de ficção científica aos jogos digitais e de tabuleiros, mas também pode representar a simpatia pelo conjunto desses elementos feitos para agradar nichos específicos, como o dos *Nerds* e *Gamers*<sup>29</sup>.

Na década de 1980 o *Nerd* desempenhava um papel estereotipado em séries e produções cinematográficas sendo sempre o sujeito inteligente, sistemático, chato e antissocial (MATOS, 2011). Essas características, no entanto, se reconfiguraram com o passar dos anos e atualmente são trabalhadas numa perspectiva mais positiva que a anterior através de personagens que são intelectuais e ao mesmo tempo carismáticos. Sobre isso:

O que surgiu como sinônimo de inadequação e em direta oposição à figura do jovem popular e esportista da cultura do high school norte-americano, hoje começa a ser visto como alguém que ocupa uma posição privilegiada no cenário pop-tecnológico atual. Os nerds começam a desempenhar papéis principais em filmes, séries de TV e na cultura pop de maneira geral. De *The Big Bang Theory*, o primeiro sitcom nerd, aos filmes de Kevin Smith, sempre recheados de referências à cultura pop, parece que os nerds começaram a se livrar dos estereótipos que os condenavam em filmes adolescentes da década de 80 (MATOS, 2011, p. 1).

Tentando enquadrar opções para os diferentes nichos juvenis em um mesmo ambiente, os eventos de cultura *pop* vêm tomando para si a missão de incorporar diversos elementos do universo *pop* para atraí-los, ainda que a principal intenção seja alimentar um mercado que se beneficia diretamente do consumo desses sujeitos (ALMEIDA, 2017). Ter contato com tais produções pode ser considerado um meio de estar por dentro dos acontecimentos em uma sociedade cada vez mais “antenada” e sedenta por informação, mas é também uma forma de se manter aceito socialmente nos grupos que acompanham as novidades midiáticas através de espaços tecnológicos.

É nesse sentido que não se pode afirmar que os elementos da cultura *pop* estão contidos, necessariamente, em conjuntos que bastariam identificar, repertoriar e descrever, pois “qualifica, antes de mais nada, um tipo de relação, um modo de utilizar objetos ou normas que circulam na sociedade, mas que são recebidas, compreendidas e manipuladas de diversas maneiras” (CHARTIER, 1992, p. 184).

Isso significar que, ao receber, consumir e se conectar com esses artefatos culturais, os sujeitos também inferem a eles novos sentidos, tornando-os produtos manipuláveis e passíveis à reinterpretações. Ou seja, a relação estabelecida entre as pessoas com tais produções é que irá instituir o nível de importância a eles conferidos e, conseqüentemente, a necessidade

---

<sup>29</sup> Termos criados para classificar pessoas que costumam se interessar por determinados temas ou praticar certas atividades em grupo.

de sua oferta nos meios de circulação do mercado. Uma vez que esses “dispositivos” da cultura *pop* estão circulando no meio social, as expectativas geradas pelos sujeitos assumem características próprias, seja para o sucesso ou para o fracasso do produto. Trata-se de um “universo” onde é possível explorar uma diversidade de conhecimentos, culturas, performances, criações e práticas por meio do acesso às mídias tecnológicas/digitais. Quando chamo de universo, entretanto, me refiro à compreensão de que, enquanto tal, é composto por mundos diferentes que expressam suas próprias manifestações e saberes, dirigidos por “leis” de divulgação e receptividades específicas. Mas a apropriação dos mesmos nem sempre acontece intencionalmente, podendo se estabelecer de maneira indireta, através das interações com os veículos de comunicação ou das relações constituídas com pessoas que consomem e legitimam os produtos diariamente, atribuindo a eles uma importância social. O consumo desses produtos midiáticos também trouxe o surgimento de redes interativas entre os sujeitos que compartilham gostos parecidos. Hoje é possível encontrar vários grupos virtuais que usam a internet como um meio de conectar seus interesses e dar novos significados aos produtos da cultura *pop*. Seja através de fóruns, sites, blogs, aplicativos e redes sociais, as interações são fundamentais para o reconhecimento dos artefatos uma vez que “ajudam a articular normas de diferenciação dentro dos contextos contemporâneos” (SOARES, 2014, p. 74).

Nesse sentido as identificações compartilhadas entre os jovens em eventos de cultura *pop*/japonesa permitem o engajamento destes em práticas de consumo, uma vez que para se integrar efetivamente no meio e estabelecer redes de convívio dentro dos grupos é necessário consumir e ter acesso aos produtos que estão sendo expostos e disponibilizados. Através dessas interações, estes jovens também se reinventam, exploram diferentes formas de sociabilidade, se conectam com outras culturas e dão a elas novos significados.

## **2.4 Além de *otaku*, *cosplayer***

Em eventos de cultura *pop*/japonesa também é comum se deparar com os *otakus* e *cosplayers*, público que constitui parte significativa e que está sempre participando das dinâmicas nesses encontros. Apesar de tais classificações não serem necessariamente fixas, pois é possível que um *otaku* também se considere *nerd*, *gamer*, *geek*, *cosplayer*, etc, bem como o contrário, nas primeiras edições de eventos, tal denominação ainda era a mais utilizada para indicar os sujeitos que faziam parte desse contexto.

Usado para classificar pessoas que se conectam com as produções midiáticas do Japão, o *otaku* configura papel importante para entender a consolidação do “mundo *pop* japonês” como um dos marcadores significativos de práticas juvenis. No Brasil considera-se *otaku* àqueles(as) que estão sempre acompanhando as histórias de *animes*, *mangás* e tudo o que envolve a cultura pop japonesa. Costa (2011) infere que o termo surgiu na terra oriental para classificar pessoas obcecadas por assuntos específicos, mas que sofreu modificações quando veio para o solo brasileiro:

Em terras *nipônicas*, o termo é utilizado para se referir a pessoas que têm um interesse por algo – como, por exemplo, computadores, um período histórico, carros de corrida e aviões militares. Esse interesse, porém, é potencializado a tal ponto em que se desenvolve uma verdadeira obsessão por tudo que seja relacionado ao seu objeto de paixão, o que normalmente acarreta uma dificuldade de interação com pessoas que não compartilham desses interesses (COSTA, 2011, p. 2).

Apesar da expressão ter ganhado forte visibilidade nos encontros de *anime*, por outro lado, também foram surgindo olhares de estranhamento quando pessoas que se identificavam com as animações manifestavam publicamente seu interesse especial pelos desenhos. Essa visão se revela, sobretudo em nossa cultura, por ser esse tipo de mídia associado à um âmbito considerado infantil que não deveria ser acessado pelos adultos (ISSA, 2013, p. 5). Embora os setores cinematográficos estejam investindo em obras que já são consumidas por ambos os públicos<sup>30</sup>, ainda é comum perceber posturas resistentes quando o assunto diz respeito ao se considerar *otaku* ou fã de animações orientais.

Além disso, em grupos os *otakus* costumam se sentir mais à vontade para compartilhar seus interesses e exibir posturas relacionadas ao que assistem. Os modos de falar sobre as obras muitas vezes refletem o apego que essas pessoas mantêm com os símbolos *nipônicos* e até pode gerar desconforto para quem é de “fora” e não se identifica da mesma forma com tais produções. Assim, a organização de eventos específicos sobre a cultura *pop* oriental foi uma forma que muitas pessoas, especialmente os jovens, encontraram de reunir informações e ideias sobre os seus interesses em comum.

O mesmo acontece no caso dos *cosplayers*, que frequentam os eventos caracterizados de personagens da cultura pop e reproduzem seus gestos e comportamentos (NUNES, 2014). O termo *cosplay* deriva das palavras de origem inglesa *Costume* e *play* que significa vestir e brincar, sendo usado para denominar quem pratica essa atividade.

---

<sup>30</sup> Animações americanas como *Frozen*, *Minions* e *Toy Story*, por exemplo, apesar de serem classificadas no gênero infantil, se destacam nas bilheterias cinematográficas e conquistaram uma legião de fãs infanto-juvenis e adultos. Mais informações: <https://forbes.com.br/listas/2015/10/20-maiores-animacoes-da-historia-cinema/#foto3>. Acesso em: 14 mar. 2020.



Desde as primeiras experiências que tive em eventos de cultura *pop* percebi que a presença dos *cosplayers* constituía um papel atrativo importante em qualquer encontro do gênero. As roupas chamativas e os detalhes na produção dos personagens faziam com que muitas pessoas se aproximassem desses sujeitos para tirarem fotos e interagirem, mesmo que de forma teatralizada, com os personagens representados por eles.

Para entender, no entanto, as motivações que levam os(as) jovens a se agregarem a essa prática faz-se necessário rememorar acontecimentos de anos anteriores, como os da década de trinta, quando ela foi efetivada pela primeira vez nos Estados Unidos e revolucionou as convenções que visavam discutir artefatos cinematográficos e literários da cultura *pop*. Esses ensaios foram importantes pois influenciaram diretamente os eventos que hoje são organizados para o público que consome tais produções.

As primeiras caracterizações aconteceram em um evento de ficção científica onde dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, apareceram vestidos com roupas que homenageavam personagens do filme *Things To Come*, conhecido por narrar uma história futurista sobre o destino da humanidade após o início da segunda guerra mundial (BARBOZA; SILVA, 2013).

A iniciativa teve boa recepção por parte do público e inspirou outros eventos a organizarem atividades específicas para quem participasse caracterizado. No Japão a ideia foi incorporada por muitos jovens na década de oitenta, especialmente com a ascensão dos animes, e logo o país se tornou reconhecido como “berço” da atividade, apesar de na prática não ter sido o local aonde ela se originou. Isso aconteceu, de certa forma, em função da visibilidade que os *cosplayers* japoneses alcançaram nas mídias por realizarem produções extremamente fiéis dos personagens.

No Brasil, apenas nos anos noventa a prática se destacou “incentivada por eventos que expressavam a cultura *nipônica*, reconhecida mundialmente por integrar o *cosplay* como uma atração” (NASCIMENTO, FIALHO, 2015, p. 201). Barboza e Silva acrescentam:

Ao longo dos anos a prática *cosplay* cresceu de forma exponencial, espalhando-se por todas as regiões do país, e os maiores eventos que reúnem os *cosplayers* chegam a alcançar um público de mais de 40 mil pessoas. Nesses eventos, os *cosplayers* têm a oportunidade de se apresentarem em um grande palco, assistirem a animes que passam em diversos telões espalhados pelo local do evento, comprarem mangás e bonecos de seus personagens, cantarem nos karaokês músicas japonesas, jogarem diversos jogos com seus colegas, além de tirarem diversas fotos (2013, p. 183-184).

A produção do *cosplay* geralmente envolve alguns elementos fundamentais como, por exemplo: um planejamento pré-elaborado do(a) *cosplayer* para investir na sua caracterização e performance; o acesso concreto aos recursos para realizar gastos de materiais

ou contratar serviços de pessoas que fabriquem os acessórios e as vestimentas e, por fim, o tempo e a dedicação para ensaiar o que será apresentada, uma vez que o(a) *cosplayer* que participa de concursos precisa incorporar os trejeitos do personagem para ser reconhecido e ter um bom desempenho nas avaliações. Cada pessoa logra de um tempo específico para realizar um *cosplay*, podendo esse ser finalizado em meses, semanas, ou mesmo dias, a depender das condições do praticante e do acesso a todos esses elementos.

Embora seja comum presenciar a representação de *cosplayers* em eventos relacionados à cultura *pop* japonesa a prática pode percorrer outros âmbitos, estando no processo de fabricação das roupas e dos acessórios que serão usados - por vezes confeccionados na casa dos próprios *cosplayers*<sup>31</sup> - e até nos ensaios daqueles que se organizam para competir em concursos que oferecem premiação. Também é comum que se organizarem em grupos, fazendo reuniões nos finais de semana para discutir sobre a escolha dos personagens, onde acabam aproveitando para confraternizar e compartilhar novidades sobre um jogo, um *anime* novo, ou qualquer informação que esteja movimentando o universo da cultura *pop*. Tais ações se tornam hábitos e podem representar um estilo de vida que essas pessoas transformam em rotinas. Giddens afirma que “as rotinas da vida cotidiana são fundamentais até mesmo para as mais elaboradas formas de organização da sociedade. No decorrer de suas vidas diárias, os indivíduos encontram-se uns com os outros em contextos situados de interação” (2013, p. 75).

Nessa perspectiva, assim como os *otakus*, os *cosplayers* constituem interações entre si para tratar de suas identificações elaborando redes de convivência na sociedade, pois para muitos jovens fazer *cosplay* significa ter acesso a um “mundo” envolvido pelo imaginário e pelas possibilidades de representação, sendo uma forma de inverter regras sociais que limitam as atuações nos diferentes âmbitos da vida.

Quando percebi a influência da prática para o contexto juvenil de Fortaleza, especialmente dentro da Super Amostra Nacional de Animes, passei a acompanhar com mais interesse as manifestações desse cenário e aos poucos fui me relacionando com as pessoas que faziam parte do meio, tendo como elo de aproximação o fato de também me reconhecer como uma jovem *otaku* entre elas.

Mesmo antes de se tornar *cosplayers* a maioria desses jovens já se relacionavam com as produções da cultura *pop* japonesa, um aspecto muito comum de ser observado já que

---

<sup>31</sup> Muitos *cosplayers* optam por fazer suas caracterizações do zero e a elaboram em casa, com ajuda de amigos, familiares ou outros colegas de prática. Por exemplo, Avner e Gih (interlocutores na pesquisa) realizaram vários encontros antes de apresentarem no SANA e receberam a ajuda de amigos que os ajudavam nos preparativos de seus cosplays.

os praticantes normalmente retiram suas ideias e referências de personagens das próprias conexões que estabelecem com as mídias desse universo. Quanto maior o tempo de atuação e o número de caracterizações, mais experientes os(as) *cosplayers* podem se tornar em suas performances e, conseqüentemente, nos aspectos visuais e representativos.

Nesse sentido, ao ingressar no Curso de Mestrado fui amadurecendo a ideia de produzir uma pesquisa com o objetivo de tentar identificar as práticas *cosplays* efetivadas por jovens *cosplayers* inseridos no SANA a fim analisar as dimensões dessa atividade e sua importância, dado que muitos desses sujeitos, ao representarem os personagens e produzirem suas caracterizações, acabam, por sua vez, elaborando performances e vivenciando outras possibilidades de atuação social.

## **2.5 Discutindo sobre um contexto de possibilidades identitárias e escapes**

Com o advento das tecnologias e das mídias de comunicação a sociedade moderna tem apresentado cada vez mais opções de “ser” e estar no mundo, oferecendo aos sujeitos diferentes alternativas de atuação nos espaços em que estes interagem e compartilham vivências. Como consequência disso, muitos jovens tomam para si a missão de se constituírem enquanto indivíduos e serem reconhecidos nesse mundo, legitimando sua importância em uma realidade que ainda compreende a juventude apenas como fase de transição e de desenvolvimento para outra (GROPPO, 2016).

Não obstante, muitas vezes são nos grupos e nos espaços virtuais que esses sujeitos promovem algum tipo de atividade, unidos por identificações, constroem suas próprias redes de interação e escapismo para acessar uma realidade que lhes permita agir e protagonizar experiências<sup>32</sup>.

Embora não se possa (nem deva) afirmar que essa seja uma ação exclusivamente juvenil, pois faz parte de uma dinâmica também efetivada por àqueles que acessam a “sociedade das tecnologias” no geral, suspeito que ainda sejam os jovens os que mais ressignificam e fazem dos espaços (tanto virtuais como concretos) locais para encontros de “misturas, trânsitos de identificações e/ou identidades (ou não) e negociações entre grupos” (JOCA, 2015, p. 38). Ao entrarem em cena, ajudam a moldar o sujeito “pós-moderno”, um indivíduo “composto de

---

<sup>32</sup> Nas redes sociais, por exemplo, é comum usarem os perfis para mostrar imagens de si, através de exibições do corpo, dos gostos e dos interesses partilhados, e assim serem aceitos pelos demais.

fragmentos e várias identidades que, ora são contraditórias e não resolvidas” (HALL, 1999, p. 12).

Para Joca, as possibilidades representativas no contexto das grupalidades juvenis põem na “berlinda a fixidez da identidade que vem historicamente marcando os estudos sobre tribos juvenis e que tomam o pertencimento a um grupo como referência identitária juvenil” (2015, p.40). Concordo com o autor no sentido de que tais representações transitam por vários campos de identificações e não podem ser reduzidas à um único parâmetro identitário, visto que muitas vezes são fluídas e sofrem com a influência de diferentes estilos. O estilo, nesse caso, seria fundamental, pois:

Apesar das trocas simbólicas e materiais de marcadores identitários, o estilo continua a ser marca registrada de pertencimento a determinados grupos, espaços e interações, mesmo que isso não se constitua uma regra intransponível. [...] Os estilos juvenis se constituem por campos diversos de identificações, nos quais a estética corporal, a variedade de gostos (estilo musical, estilo de dança, referências à cultura pop japonesa) e as representações sociais (de classe, por exemplo), são tomadas como referenciais de identificações e pertencimentos. (IDEM, p. 40)

Entendo que através dos estilos os jovens também podem entrar em contato com novas formas de sociabilidades, de ressignificação de si e dos próprios espaços nos quais atuam, uma vez que são campos “tomados por pertencimentos e referências”. Ao se integrarem aos estilos transformam práticas que efetivam em atividades reconhecidas e produzem, ainda que nem sempre de forma consciente, escapismos para se “desligarem” do mundo formalizado e adentrar em realidades alternativas.

Em concordância com Bueno (2005), penso que várias são as alternativas de “escape” presentes no contexto atual, sendo a fantasia um dos principais recursos usados para a “fuga” de certas convenções sociais que limitam nossas práticas enquanto indivíduos dotados de afetos. O autor coloca:

A fantasia é a arte do imaginário, uma imaginação, um devaneio, um sonho acordado. Fantasia é um dos mecanismos de defesa do ego e, portanto, aparece com frequência nos estados de frustração. Para reduzir a frustração ou criar uma imaginação ou criar um bloqueio de evitação sobre algo que possa me deixar frustrado. Muitas pessoas aparentam ser frias, mas na realidade estão evitando as emoções causadas por possíveis frustrações. O mecanismo de defesa é um processo mental inconsciente que possibilita ao ego reduzir a ansiedade ou estresse. São mecanismos de defesa à racionalização, a projeção, conversão, fantasia, generalização, repressão etc (BUENO, 2005, p. 02).

Seja através dos filmes, das histórias literárias, dos jogos lúdicos ou redes sociais, é no campo da fantasia que geralmente procuramos viver sensações e desejos reprimidos que não podem ser exteriorizados. Bueno (2005) ainda ressalta que nos estados de frustração a fantasia ocupa papel determinante, pois age como um mecanismo de defesa do ego – termo que

na psicologia remete à personalidade do indivíduo – ajudando a bloquear emoções negativas. Portanto, a fantasia, enquanto âmbito imaginário, psíquico e consciente, forneceria o que o autor irá colocar como “válvula de escape”, um lugar imaginário para lidar com as insatisfações do mundo real.

Elias (1994, p. 194) discorre que o processo civilizador<sup>33</sup> teve papel determinante no controle dos impulsos e das emoções humanas. A incorporação de regras específicas nos espaços de lazer e socialização durante a Idade Média, que a princípio também serviam como demarcadoras de diferenciação entre pobres e ricos, foram sendo remodeladas ao longo dos séculos, mas até hoje influenciam a maioria dos indivíduos ocidentais.

O autor argumenta que quanto mais desenvolvida uma sociedade é, maior também será a individualização dos sujeitos que dela fazem parte, pois é possível que “as diferenças entre as pessoas, sua identidade-eu, sejam mais valorizadas do que aquilo que elas têm em comum, sua identidade-nós” (1994, p. 107). Segundo ele, a convivência harmoniosa só pode acontecer quando os indivíduos conseguem alcançar um determinado nível de realização pessoal onde suas metas e necessidades se concretizam sem a existência de tensões e ações conflituosas. No entanto, isso exigiria o controle absoluto de sentimentos e impulsos que nem sempre podem ser controlados, de modo que quando não o são, se manifestam através de práticas que geram “conflitos, renúncias, fracassos e colapsos devastadores” (ELIAS, 1994, p. 102).

Brandão ressalta que ao serem obrigadas a conviverem pacificamente umas com as outras as pessoas acabam observando mais enquanto também são observadas, algo que ajuda o código de conduta estabelecido socialmente a ser transformado, aumentando a compulsão dos sujeitos de policiarem os próprios comportamentos (2001, p. 103). O autor fala:

A teorização de Elias sobre o controle dos impulsos inclui a discussão sobre a instalação e o desenvolvimento do autocontrole nos indivíduos. Esse processo acompanha as transformações ocorridas no desenvolvimento das sociedades. Um dos motivos apontados por Elias para o aumento do autocontrole foi a pressão da competição pelas diversas funções sociais. Na medida em que a sociedade se diferenciava, aumentava o número de funções sociais e o grau de dependência entre as pessoas, fazendo com que estas, cada vez mais, pautassem a sua conduta e seus hábitos em relações às outras. O autocontrole passou a fazer parte da personalidade do indivíduo. (BRANDÃO, 2001, p. 106)

Na concepção de Elias a criação do autocontrole foi um constitutivo essencial para a convivência humana começar a atuar de maneira contida e assim se desenvolverem as normas

---

<sup>33</sup> Em sua teoria sobre o processo civilizatório das sociedades ocidentais, Elias mostra como as mudanças de comportamento dos sujeitos no período medieval, reguladas através de normas que instituíam como estes, de acordo com sua classe social, deveriam atuar, foram determinantes para a construção de uma sociedade ocidental que ainda hoje institui regras de convivência por meio do controle das emoções.

que regulam os comportamentos dos sujeitos diante de suas emoções. Mas, por outro lado, segundo ele, a complexidade das relações sociais também estimulou a elaboração de estratégias para que esses sentimentos reprimidos pudessem ser extravasados em diferentes atividades, fossem estas reconhecidas e aceitas no meio social, ou vistas como proibidas.<sup>34</sup>

Para Leopoldi (2010, p. 28) a vida em sociedade não pode se estabelecer senão através de contratos sociais que organizam os comportamentos individuais por meio de leis, normas e princípios específicos que caracterizam um tipo de constrangimento “inerente à vida social”. Semelhante ao pensamento de Elias em o *Processo Civilizatório* (1994), o autor compreende que somos limitados e privados de exercer nossa natureza humana em sua total liberdade devido aos constrangimentos impostos pelas regras que orientam a convivência coletiva.

Tal privação, presente em praticamente todos os âmbitos nos quais realizamos alguma atividade, encontra possibilidades de subversão no imaginário e, como o autor mesmo afirma: “nos termos de ilusão, fantasia, ou então de um comportamento antissocial com elevado preço a ser pago” (LEOPOLDI, 2010, p. 28). Desse modo, “escapar da realidade” praticando algum tipo de elaboração aceita do ponto de vista social torna-se uma alternativa para explorar ações que no dia a dia não podem ser praticadas por “violarem” o senso comum estabelecido.

Bakhtin, filósofo russo conhecido pela obra *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (1987), apresentou as ideias de vida oficial-formal e a vida não oficial-informal afirmando que estas operavam paralelamente na sociedade da Idade Média. Fazendo um contraponto às duas, o mesmo caracterizou a vida oficial-formal tecendo duras críticas e a responsabilizando por instituir hierarquias e as separações entre os sujeitos mediante leis que regulavam a sociedade na época, amparadas sob a égide da Igreja e do Estado. Para ele, a vida oficial-formal seria na verdade uma forma de “não vida”, pois negava aos indivíduos o direito de se manifestarem através da própria natureza.

A vida não oficial-informal, nesse caso, estaria presente nas manifestações populares como as carnavalescas pois a aparente “desordem”, “desorganização” e “descompromisso” do evento fazia com que as pessoas sentissem no clima de informalidade a chance de transgredirem regras instituídas, mesmo que momentaneamente. Bakhtin, no entanto, idealizava os movimentos que aconteciam na sua denominação de vida não-oficial alegando

---

<sup>34</sup> Exemplos de eventos e atividades que percebo como sendo “estratégias de escape” legalizadas para que os sujeitos possam extravasar suas emoções: carnaval, através do uso de fantasias; luta livre; os entretenimentos artísticos, como o cinema, música, dança, etc. Alguns exemplos de escapes ilegais: prostituição, pornografia, crimes e outras ações ilícitas.

que durante as festas carnavalescas as posições sociais hierárquicas eram colocadas de lado, firmando um ambiente igualitário entre os sujeitos e fazendo com que lograssem do sentimento de alegria e liberdade para se expressarem como quiserem:

[...] a alienação desaparecia provisoriamente. O homem tornava a si mesmo e senta-se um ser humano entre os seus semelhantes. O autêntico humanismo que caracterizava essas relações não era em absoluto fruto da imaginação ou do pensamento abstrato, mas experimentava-se concretamente nesse contato vivo, material e sensível. O ideal utópico e o real baseavam-se provisoriamente na percepção carnavalesca do mundo, única no gênero (BAKTIN, 1996, p. 9; grifos nossos).

Assim como Leopoldi, discordo de alguns aspectos dessa “separação de vidas” apresentadas por Bakhtin, pois, ao afirmar que em ambas as vidas os sujeitos estavam sempre assumindo comportamentos particulares e que se diferenciavam, ele estava, ao mesmo tempo, desconsiderando as transitoriedades comuns à vida real para defender uma visão, de certo modo, maniqueísta, na qual uma das vidas operaria de forma necessariamente positiva e a outra não. Além de que:

Fato é que na realidade não existe vida oficial em contraposição à não oficial, no sentido de que as características de uma estejam completamente ausentes da outra. A hierarquia, a separação de classes e a desigualdade social entre os indivíduos estão sempre presentes apesar de que, em alguns momentos, a ordem, a lei, os constrangimentos se apresentem de maneira mais evidente. Em outros, eles aparecem de forma mais flexível, como acontecia no período carnavalesco dos tempos medievais e acontece também nos tempos modernos (LEOPOLDI, 2010, p. 29)

A visão bakhtiniana, entretanto, é muito significativa e contribuiu de forma prática na produção de conhecimento sobre as festas carnavalescas no período medieval. Muitas de suas concepções continuam sendo usadas, inclusive, por vários autores para compreender as manifestações socioculturais da nossa sociedade, especialmente no tocante às festas de carnaval tão populares no Brasil.

Trago essa discussão pois compreendo que, assim como o carnaval, praticar *cosplay* também se encontra um pouco nessa percepção de vida não oficial-informal apresentada, no sentido de possibilitar que os indivíduos “fujam” temporariamente das suas realidades para entrarem em um “mundo” onde as fantasias e desejos do imaginário – que normalmente ficam reservados ao mundo considerado não-oficial – podem se manifestar sem correr riscos de punição pela “desobediência da ordem”. Desse modo, o *cosplay* permite que os *cosplayers* façam uso de sua imaginação ao representarem figuras de histórias fantasiosas permitindo que acessem uma realidade diferente tal como acontece em uma brincadeira; são autorizados a performar estéticas, padrões e até mesmo comportamentos.

Retomando, apesar de interessante tal discussão não é o foco principal deste trabalho e neste contexto serve para esclarecer que as práticas sociais aqui estudadas fazem parte de processos que ora se complementam e ora se contradizem, destacando assim a criação de estratégias ou escapes para inverter a lógica de “regulação social”, que evidencia a necessidade que os indivíduos sentem de se desligarem, ainda que temporariamente, desse sistema civilizatório que limita as atuações humanas.

No trajeto da pesquisa percebi que os(as) *cosplayers* se deparavam com escapes durante o processo de produção das suas caracterizações, especificamente: quando estavam à procura de um personagem para representar e se conectavam com as obras imagéticas de animes e mangás, as quais lhes permitiam a imersão em histórias de realidades específicas; quando realizavam pesquisas de materiais para confeccionar as vestimentas e os acessórios dos personagens (momento que também exigia imersão e dedicação total ao projeto); e por fim, quando já estavam representado os personagens.

Identifico esse processo como um fazer, pois, assim como refletiu Almeida (2017, p. 147), é uma ação que parte desde a “interação” desses sujeitos com os personagens – as primeiras identificações com características físicas e subjetivas destes – até um fazer que se concretiza a partir da elaboração de roupas, acessórios e papéis representativos.

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. (ALMEIDA, 2017, p. 151)

Na próxima sessão irei apresentar alguns dos processos que permeiam a produção do *cosplay* bem como as ações que podem ser desempenhadas pelos praticantes durante o percurso de suas caracterizações, apontando direções e resultados distintos que desafiam esses sujeitos em seus planos e performances.

## **2.6 *Cosplay* em produção**

Executar um *cosplay*, conforme já discutido brevemente, depende de vários elementos e ações práticas. A confecção tanto pode ser feita pelo próprio *cosplayer* como por alguém especializado nesse tipo de produção. Por exemplo, atualmente é muito comum



encontrar praticantes que também são *Cosmakers*<sup>35</sup> e que investem um tempo significativo na fabricação de peças<sup>36</sup> e acessórios específicos. Através do manuseio de diferentes ferramentas, esses sujeitos recorrem à técnicas artesanais e tentam aprender sozinhos como confeccionar determinados objetos, conquistando uma série de competências durante o processo. Sobre isso, Mello (2017, p. 39) especifica:

Entre as competências que o *cosplay* atualmente exige, algumas são: manipular metais e termoplásticos (e.g. EVA, worbla) para montar armaduras, acessórios e armas; costurar diferentes tecidos (e.g. couro, vinil, oxford) para confeccionar roupas que vão desde uma simples blusa rasgada até um complicado e comprido quimono estampado; realizar trabalhos elétricos para colocar luzes LED no *cosplay*; trabalhos mecânicos para que o *cosplay* realize alguns movimentos (e.g. asas que abrem e fecham); estilizar perucas; e realizar maquiagens, desde algo básico (e.g. afinar o nariz para parecer com personagens de *anime* até a efeitos especiais (e.g. simular o rosto robótico do Exterminador do Futuro).

O contato com todos esses objetos citados pelo autor pode ser fundamental para que o *cosplayer* realize uma caracterização considerada boa e bem elaborada. Mesmo que hoje já seja possível encontrar partes das vestimentas separadas, em lojas e mercados virtuais, os desafios de produção podem variar dependendo do nível de detalhamento das roupas e das peças usadas pelos personagens<sup>37</sup>.

---

<sup>35</sup> Nome dado àqueles que se encarregam de produzir um *cosplay*. Geralmente são pessoas que também representam ou já representaram em eventos e resolvem usar suas habilidades manuais como um meio de negócio alternativo.

<sup>36</sup> Em fortaleza, os *cosplayers/cosmakers* costumam ir ao centro da cidade para comprar os materiais necessários para confeccioná-los. Passam horas entrando em lojas, pesquisando preços até juntarem o que precisam e muitas vezes vão em grupos, se ajudando durante o processo. Alguns voltam ao local várias vezes, especialmente quando não conseguem achar tudo no mesmo dia.

<sup>37</sup> A técnica de quem irá produzi-las também se torna um determinante nesse processo, pois ainda que os materiais utilizados sejam de boa qualidade, se o trabalho manual finalizado não corresponder a esse fator, o *cosplay* não se destaca no evento e é pouco requisitado para tirar fotos

Imagem 2 – *Cosplay* de Ahri, personagem do jogo americano League of Legends<sup>38</sup>



Fonte: Site do *Ufo Geeks* (2019).

Imagem 3 – *Cosplay* de Garen, personagem do jogo americano League of Legends



Fonte: Site do *Ufo Geeks* (2019).

---

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://ufogeeks.blogspot.com/2019/05/top-10-melhores-cosplays-de-personagem.html>>  
Aceso em: 03 de Jan. de 2020.

As imagens acima representam alguns exemplos de caracterização realista encontradas em sites que divulgam o trabalho de *cosplayers* profissionais<sup>39</sup>. Em outros também é possível encontrar referências isoladas das vestimentas para facilitar a visualização do *cosmaker* e, assim, a possível reprodução da roupa, conforme apresentado na figura a seguir:

Figura 12 – Detalhes da vestimenta para o *Cosplay* de Sub-Zero, personagem do jogo Mortal Kombat



Fonte: Site *Insomniadubai*.

Mello (2017) chama atenção para o fato de que, em contraste com países como EUA e Japão, no Brasil o número de *cosplayers* que delegam à produção de seus *cosplays* a terceiros é bastante significativa. Para o autor, no entanto, isso não infere na participação dos praticantes no processo de confecção pois, mesmo que eles escolham terceirizar os trabalhos, ainda assim é comum permanecerem acompanhando e orientando os *cosmakers* a fim de garantir “que o trabalho fique congruente com a sua visão” (p. 40).

---

<sup>39</sup> O(a) cosplayer profissional pode ser conhecido por elaborar uma caracterização extremamente detalhista dos personagens, ganhando concursos *cosplays* em eventos nacionais, e/ou por ser famoso nas redes de interação *online* ao compartilhar suas imagens caracterizado(a). Essas pessoas, dependendo do contexto, lucram através da divulgação dessas fotos e ao atuarem como *cosmakers*.

Outro aspecto interessante que pode ser agregado à confecção do *cosplay*, segundo Mello, diz respeito ao tipo de imagem que o *cosplayer* visa passar através da sua caracterização. Ele argumenta que a pessoa ainda pode escolher se vai manter a reprodução do personagem inalterada ou se fará algumas adaptações nas vestimentas para que estas fiquem de acordo com as suas singularidades físicas. Nesse sentido, três estratégias podem ser tomadas no que o autor chama de tradução da representação:

[...] o *cosplayer* pode tomar três estratégias de tradução: (1) literal, (2) adaptada ou (3) estilizada. Na tradução literal (1), o *cosplayer* tem o objetivo de traduzir o personagem da forma mais próxima à fonte original possível, evitando modificar qualquer aspecto físico do personagem, seja a sua forma, suas cores ou seu gênero. Assim, caso exigido, o *cosplayer* deve adaptar o seu corpo para ficar parecido com o personagem. [...] Assim como na tradução literal, a tradução adaptada (2) ainda visa realizar um *cosplay* fiel ao material original, porém acredita que uma boa tradução está em adaptar o personagem para o seu corpo. Ou seja, o *cosplayer* ainda quer ficar parecido com o personagem, porém realizando o exercício criativo de idealizar como o personagem seria se tivesse no seu corpo. [...] Diferente das outras traduções apresentadas, a tradução estilizada (3) não vê a necessidade de manter a fidelidade com o visual original do personagem, se permitindo liberdade artística. Nesta tradução, o *cosplayer* modifica o personagem – e o próprio corpo, se necessário, para fazer uma versão nova do personagem em outros estilos ou gênero. (MELLO, 2017, p. 37).

Os *cosplays* considerados ruins são classificadas como *Cospobres*<sup>40</sup> e se encaixam nessa concepção da tradução estilizada (3). A nomeação pode designar os(as) *cosplayers* que planejam fazer caracterizações pouco semelhantes intencionalmente, já que em alguns encontros existem competições que premiam os “piores”, colocando tal classificação como requisito.

Dependendo da situação, os *cospobres* também se tornam alvos de comentários depreciativos por parte do público e dos próprios colegas nos bastidores dos eventos, apesar de serem vistos, mais recorrentemente, como personagens cômicos pelo fato de “transgredirem” um pouco a caracterização original do personagem, utilizando recursos de baixo orçamento e adaptando materiais de forma despreocupada<sup>41</sup>.

---

<sup>40</sup> *Cospobre* é o termo usado para referenciar àqueles que fazem uma representação “pobre”, do ponto de vista estético do personagem original

<sup>41</sup> Importante destacar que mesmo o *cospobre* precisa ter alguma semelhança com o personagem representado que permita que este seja reconhecido pelos demais.

Imagem 4 – *Cospobre* representando o personagem Zetsu, do anime Naruto, em um encontro no Amapá



Fonte: G1, Portal de Notícias da Globo (2015).

Mesmo recebendo esse título, é importante destacar que todos os praticantes de *cosplay*, *cospobres* ou não, precisam investir financeiramente em suas caracterizações para concretizar as performances nos eventos. Os valores investidos podem ser altos, médios e relativamente baixos, dependendo da situação econômica e do objetivo do praticante ao realizar a confecção do personagem, mas ainda assim continua sendo uma condição necessária para àqueles que decidem participar da brincadeira.

É possível entender que a escolha de customizar um *cospobre*, nesse sentido, pode depender significativamente desse fator, já que realizar caracterizações menos elaboradas torna-se uma alternativa para quem não pode gastar muito dinheiro e não quer abrir mão de se produzir. Enquanto o acesso aos diferentes recursos encoraja os sujeitos a fazerem um *cosplay*, a ausência dessa condição, por sua vez, faz com que muitos desistam antes mesmo de iniciar o processo.

Além do mais, adotar certas especificidades dos personagens (como o uso de perucas coloridas e customizadas para representar os cabelos espetados, lentes de contato, maquiagens, etc.) por mais que pareçam artificiais, constitui parte do desenvolvimento do *cosplay* uma vez que são atributos que identificam os sujeitos nessa representação mimética. Assim, “ninguém acha falso demais ver *cosplays* com lentes de contato com cores e formatos visivelmente não naturais, nem ficam incomodados em vê-los com maquiagens para afinar o nariz e ampliar os olhos” (MELLO, 2017, p. 43) pois entende-se que fazer tais modificações é

importante para uma apresentação mais realista, sobretudo quando o *cosplayer* participa de competições.

Como veremos a seguir, as competições são opções atrativas organizadas com o objetivo de incentivar a participação de *cosplayers*, chamar a atenção do público e garantir a dinâmica e o entretenimento no evento. Nesse sentido, o SANA foi escolhido como âmbito de fabricação do estudo por ter sido identificado, desde minhas primeiras experiências nesses espaços, como o local que mais recebe *cosplayers* e efetiva ações com o objetivo de promover a atuação destes sujeitos através de atividades competitivas.

### 3. O UNIVERSO SANA: SUJEITOS, INTERAÇÕES JUVENIS E CONTEXTOS CULTURAIS

#### 3.1 Os primeiros ensaios

Nesta sessão irei tratar das atrações e de algumas representações *cosplays* que foram efetivadas na Super Amostra Nacional de animes (SANA) quando iniciei a participação como pesquisadora, em julho de 2018. O objetivo é analisar esse momento de imersão no campo e discutir as observações que pude registrar no diário, uma vez que estava tentando me encontrar e definir os caminhos da pesquisa. Durante o processo acompanhei as principais atividades do evento e tentei me aproximar da área *cosplay* depois de alguns anos afastada desse setor. Também realizei entrevistas com alguns *cosplayers* e percebi que havia novas configurações em suas representações, tanto no âmbito dos concursos como fora destes.

Para conseguir enfrentar o campo de estudo, desassociar o evento como algo que já havia sido explorado e que, portanto, não me ofereceria novidades, foi fundamental para que compreendesse que o olhar de pesquisadora jamais seria o mesmo do olhar de quando atuava como parte do público *cosplay*/espectador. Nesse sentido não busquei seguir um planejamento e fui vivenciando as experiências conforme ia me integrando nos espaços, decisão que mais tarde contribuiu para a elaboração das percepções que produzi sobre as representações e o âmbito em si.

Na primeira imersão acabei dividindo o tempo que lograva para transitar, explorar o campo e conversar com os (ainda) possíveis interlocutores usando como apoio um cronograma disponibilizado no salão de entrada do evento, o qual registrei no primeiro dia em que o acessei, através de uma foto no celular. Na imagem pude acompanhar as datas, horários e os locais onde cada atração iria acontecer para dar prioridade às que estivessem direcionadas ao *cosplay*.

Apenas no segundo e terceiro dia haviam atividades específicas para *cosplayers* na programação, de modo que acabei usando o primeiro momento só para andar, acessar os setores e observar a movimentação do público e das poucas pessoas que estavam caracterizadas.

*Chego no evento por volta das 11:05 da manhã e já me deparo com uma fila relativamente grande no pavilhão de entrada. Muitas pessoas estavam sentadas no chão, desprotegidas do sol, esperando os portões abrirem para entrarem no local. Apenas meio dia a entrada foi liberada e quando consegui acessar o espaço percebi que os corredores já estavam sendo ocupados por jovens que gritavam e andavam de um lado pro outro, seguindo diferentes direções, provavelmente em busca de algum setor atrativo para acompanhar. Como queria observar a movimentação nas áreas centrais, onde geralmente os cosplayers apareciam para tirar fotos, esperei um tempo até avistar os primeiros e fiquei surpreendida com a quantidade ínfima de pessoas performando. Descobri que na programação disponibilizada em um painel de*

*entrada, especificamente nesse dia, não haveriam atividades direcionadas a eles. (Diário de campo, 27/07/2018)*

Os *cosplayers* que vão para transitar e os que participam dos concursos ocupam lugares diferenciados no evento, embora façam parte da mesma categoria atrativa que diverte e chama a atenção dos espectadores. Nos dias que acontecem as atividades competitivas que premiam as melhores caracterizações (geralmente sábado e domingo) é comum perceber que o fluxo de *cosplayers* é consideravelmente superior já que a concentração de pessoas transitando no encontro também costuma ser, sobretudo por decorrer em um de final de semana<sup>42</sup>.

Embora existam muitos encontros organizados em diferentes locais de Fortaleza, o SANA permanece sendo o mais reconhecido da região em termos de diversidade e estrutura. Com o sucesso das primeiras edições ele terminou por se dividir em dois momentos. Um deles, conforme dito anteriormente, acontece no período de julho e é considerado o maior do ano para reunir o público que gosta de animes, mangás, jogos eletrônicos, *card games*<sup>43</sup>, *k-pop*<sup>44</sup>, *cosplays*, artistas, influenciadores digitais, entre outros.

Para participar da edição de julho comprei os ingressos com antecedência e fiquei acompanhando as novidades por meio do *Instagram*<sup>45</sup> para me atualizar sobre as atrações que estariam presentes. Dubladores de personagens icônicos de animações e artistas japoneses como Akira Kushida, conhecido por cantar as canções de animes e *tokusatus*, já estava confirmado para se apresentar no primeiro dia, assim como a banda *Flow*, que ficaria responsável pelo show de encerramento.<sup>46</sup>

---

<sup>42</sup> Decisão estratégica tendo em vista que parte do público que frequenta estuda durante a semana ou trabalha em horário comercial. Além disso, a maioria dos eventos possuem características semelhantes, como a escolha dos finais de semana para realizar suas edições e a organização de setores específicos para receber observadores em cada sessão

<sup>43</sup> O termo deriva de uma sigla inglesa, *TCG*, ou *Trading Card Games*, usada para se referir aos jogos de cartas colecionáveis.

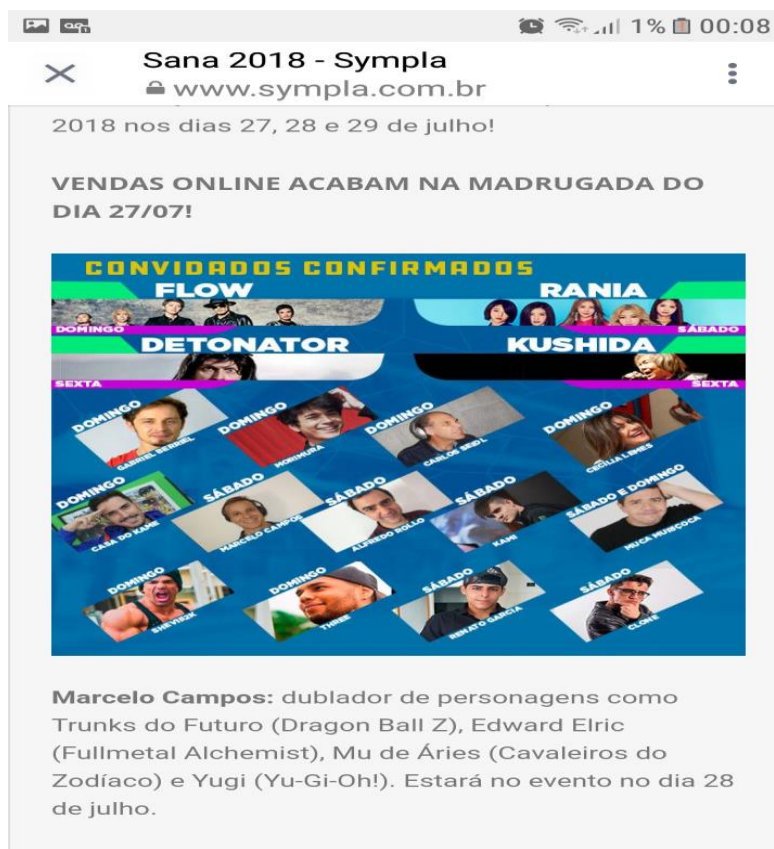
<sup>44</sup> *Korean Pop Music*, ou *k-pop*, é um estilo de música pop sul-coreana com ritmo dançante que muitos jovens costumam coreografar nos eventos de cultura pop. Geralmente é composto por um grupo de cinco à quinze pessoas que cantam e dançam ao mesmo tempo.

<sup>45</sup> Rede social criada em 2010 que permite aos seus usuários compartilharem fotos e vídeos sob o efeito de filtros variados. Através da opção “seguir”, semelhante a do *Twitter*, os membros podem receber informações visuais de outros perfis, fazer comentários e acompanhar as publicações.

<sup>46</sup> Essa banda era a mais aguardada pelo público por tocar as principais aberturas do anime *Naruto*



Figura 13 – Informações sobre as atrações do SANA 2018



Fonte: *Print Scream* do site *Sympla* (2018).

Meses antes dos encontros acontecerem os convidados confirmados são divulgados nas plataformas virtuais, *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*. Isso possibilita que o público possa interagir diretamente com os organizadores, deixando observações e comentários sugestivos para as edições futuras. O uso das redes sociais torna-se uma ferramenta de aproximação importante e um meio desses sujeitos se atualizarem sobre mudanças e novidades que surgem diariamente no universo da cultura *pop*:

Tanto o *Facebook* como o *Twitter* são considerados comunidades virtuais, plataformas sociais que possuem funções conversacionais que promovem a interação social entre os usuários. Em Ambos é necessário realizar um cadastro, criando uma conta gratuita, com senha e nome de usuário, chamado de perfil. O *Twitter* permite uma maior difusão de informações de forma limitada, com 140 caracteres. As informações são distribuídas para outros usuários que seguem determinados perfis. Os seguidores que podem se apropriar das informações, respondendo-as ou compartilhando-as através do botão *Retweetar* (BRANDÃO, 2015, p. 26-27)

Além disso, em algumas dessas plataformas também é possível encontrar comunidades fechadas direcionadas à discussão específica de conteúdos sobre cinema, revistas em quadrinhos, eventos e outras produções, que realizam um exercício de interação mantido

pelas identificações com tais artefatos e pelas relações que se formam dentro dos “subgrupos” que passam a criar através desse acesso (BRANDÃO, 2015).

Destaco a importância das redes *online* para compreender como as interações entre grupos juvenis que frequentam os eventos de cultura *pop* japonesa se constituem uma vez que muitos utilizam as tecnologias digitais para ter acesso a conhecimentos desse universo e se engajarem em atividades relacionadas à cultura *pop*, encontrando, assim, possibilidades de interagir em coletivos e adquirir repertórios culturais.

Quando finalmente se reúnem no SANA, a maioria destes jovens já está participando de grupos e familiarizados com as atrações que são expostas, fazendo do espaço apenas um local para manifestar seus interesses, consumir e efetivar práticas diversas. Matos (2003) argumenta que esses sujeitos, independentemente de suas condições sociais, buscam consumir através dos meios de comunicação para serem bem vistos e aceitos aos olhos de uma sociedade que ainda exclui e segrega diferenças. Conforme aponta Almeida (2017, p. 24):

Para driblarem essa exclusão, elaboram várias saídas criativas para as inúmeras crises de realização cultural na vida contemporânea. [...] 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).

Traçando um paralelo com as observações que pude realizar inserida no campo, percebi que as manifestações que aconteciam no evento eram sincrônicas e que os espaços para receber determinados nichos juvenis elaboravam estratégias específicas e seguiam um cronograma a fim de garantir que os sujeitos participassem, consumissem, mas que também retornassem nas outras edições, como era o caso de uma jovem que conheci na fila de espera, antes de acessar o encontro, e que conversou comigo explicando os motivos que a levavam a participar da Amostra anualmente:

*No tempo que fiquei em pé na fila de entrada acabei conhecendo com uma moça de vinte e três anos que estava à minha frente e contava que, com exceção desse encontro, sempre chegava algumas horas antes do portão abrir, pois gostava de conferir os setores ainda vazios e sem grande movimentação. Rindo, bem-humorada, a mesma revelou que desde os doze anos saía de sua cidade natal – Quixadá – para aproveitar o momento em Fortaleza e que era consumidora assídua de animes, HQs e mangás. Através do celular, a mesma me mostrou imagens de alguns desenhos que havia criado para participar do concurso de melhores desenhistas. Um deles havia sido responsável por premiá-la no ano anterior, estava pintado com cores vivas e parecia ser extremamente difícil de traçar por conta dos detalhes. Com a expressão de satisfação no rosto, ela admitiu que o amor pelos desenhos era um dos grandes fatores que a fazia participar desse meio, mesmo que para isso precisasse se deslocar de uma cidade a outra. (Diário de campo, 27/07/2018).*

Não seria correto afirmar que a atuação de jovens como essa moça limita-se às classificações de faixa etária socialmente estabelecida visto que, para muitos deles, o importante são as relações de afeto fabricadas com os elementos que podem compartilhar nesse contexto. Pode-se dizer, inclusive, que público presente no SANA há muito tempo não é mais constituído apenas por *otakus*, *cosplayers*, *gamers* ou por àqueles que são interessados pelos artefatos específicos da cultura *pop* japonesa, mas também por pessoas que não se encaixam necessariamente em alguma categoria e preferem não ser classificadas, como diria Joca (2015, p. 40): “são jovens “normais” ou “comuns” que, ao adotarem uma política dos “sem estilo”, (re)criam negociações e “temporalidades sobre modos de vida nas sociabilidades juvenis”.

Identifiquei traços dessa pluralidade juvenil quando tentei acompanhar o tamanho da fila logo que cheguei à entrada do evento, e percebi que havia jovens de diferentes estilos, idades e comportamentos interagindo em grupos. A maioria trazia consigo, através das roupagens e acessórios utilizados nos corpos, símbolos que representavam suas identificações com os artefatos anunciados pelas mídias, seguindo interesses que, ora se assemelhavam e ora pareciam se distanciar.

O seguimento de uma “estética corporal juvenil”, conceito trazido por Joca, está diretamente associado à adoção de estilos e o desejo que esses sujeitos têm de serem reconhecidos como pessoas diferentes “estilosas”, “transadas” e “maneiras”, únicas dentro de um determinado seguimento social: “essa valorização da imagem, do estilo que se projeta no corpo, se dá em virtude de sua apropriação como referente de identificação e pertencimento, mobilizando territorialidades, sociabilidades e interações” (2015, p. 123).

Imagem 5 – Foto tirada na fila de entrada do primeiro dia de evento



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Importa ressaltar que, aparentemente, não há uma definição de classe, raça e idade desses frequentadores, sendo o ponto de semelhança mais marcante que pude identificar o fato de serem pessoas jovens e aficionadas por alguma produção da cultura *pop* ou cultura *pop* japonesa. Apesar dos ingressos não serem tão acessíveis, podendo os valores alternarem entre 30,00 à 50,00 reais, há iniciativas do governo para liberar a entrada de estudantes de escola pública nos primeiros dias da Amostra e parcerias com veículos de informação que premiam ingressos através de sorteios por rádio ou sites.

Figura 14 – Notícia sobre a liberação de ingressos do SANA para alunos de escola pública



Fonte: Site da Prefeitura de Fortaleza (2018).

Tais ações viabilizam o acesso de jovens de diferentes contextos sociais ao evento, fazendo com que as práticas elaboradas no espaço, por sua vez, também se configurem e apresentem diversidades de representações juvenis. Desse modo, os trânsitos no SANA também acontecem mediante a fluidez dos participantes entre um setor e outro, já que estes podem escolher estarem ou não em certos espaços, criando formas singulares de acesso e identificação no encontro. No tópico seguinte apresentarei as atrações mais acessadas pelo público e que são constituídas, especialmente, por jovens que consomem determinados artefatos culturais. Em paralelo, citarei brevemente como esses setores se organizam e são distribuídos pelo evento.

### 3.2 Explorando os espaços atrativos

No âmbito externo do SANA há uma grande divisão de setores organizados por temáticas que expõem apresentações, vendas de produtos ou exposições de artistas locais. Na sexta feira - primeiro dia de evento - aproveitando que não haveriam atividades de palco direcionadas ao *cosplay*, saí para transitar e explorar as atrações que ainda não conhecia bem,

como o setor *Artist's Alley*<sup>47</sup>, que incentivava a divulgação de artes produzidas por ilustradores, desenhistas e profissionais iniciantes. Entrei na área para olhar alguns desenhos e fiquei incomodada com a lotação e o barulho estrondoso do espaço que, por estar instalado no pavilhão principal, recebia um fluxo rotativo de pessoas e era usado como ponte de acesso para as outras atrações. Cada artista ficava sentado atrás de uma mesa com seus trabalhos expostos para exibição/venda e a maioria deles se inspiravam em personagens de jogos, filmes de super-heróis, animes japoneses e animações de produtoras americanas.

Imagem 6 – Ilustrações da mesa de um artista no SANA de julho de 2018. Todas estavam à venda com valores que alternavam entre cinco e dez reais



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Comprei algumas ilustrações “como das fotos acima” de produções que eu já gostava, produzidas por um jovem que estava semicaracterizado de um personagem de anime e em seguida perguntei se ele já esteve presente nas edições anteriores expondo essas artes, pois fiquei interessada em adquirir outras imagens no futuro. Ele me contou que aquela era a sua primeira vez e que dificilmente voltaria ao encontro seguinte para fazer o mesmo, pois o tempo que passava no setor fazia com que perdesse as atrações que gostaria de acompanhar e sendo pouco o lucro obtido, não compensava expor os desenhos devido o trabalho e os gastos de tal

<sup>47</sup> Traduzindo para o português significa “beco dos artistas”.

processo. Pela expressão que fez ao comentar isso, este último parecia ser o motivo principal da desistência.

Embora o público que vá só para curtir as atrações seja preponderante, há muitos que querem aproveitar a oportunidade para divulgar e lucrar com seus trabalhos, ajudando a movimentar o consumo no local. Entretanto, nem todos os artigos que são ofertados no SANA parecem possibilitar um retorno financeiro aos seus vendedores já que a opções são numerosas e é preciso lograr de um diferencial para chamar a atenção do público, seja através dos valores ou no modo de propagandear os produtos. Percebi isso quando notei que as mesas de ilustradores vizinhos, que divulgavam desenhos de animações populares recentes, eram as que mais recebiam compras, embora tenha ficado especialmente feliz por encontrar no espaço deste jovem as artes das mídias que eu tanto apreciava.

Quando saí de lá me dirigi ao primeiro andar do pavilhão para procurar outras atrações visitei a sala designada para os jogadores de tabuleiro e RPG, que tem capacidade para receber mais de 50 pessoas e costuma ficar localizada próxima as salas temáticas<sup>48</sup> de *Harry Potter*, *Tokusatsu* e *K-pop*.

*No ambiente muitas mesas estavam preenchidas de pessoas que jogavam partidas recém iniciadas e havia um balcão de vidro com várias cartas, jogos clássicos e revistas fixados para exposição. Em poucos minutos percebi uma movimentação estranha do lado de fora da sala e segui acompanhando o fluxo da multidão para conferir o que estava acontecendo. Na realidade o barulho vinha de um telão instalado no setor ao lado que exibia cliques de grupos famosos de k-pop. Várias meninas e meninos dançavam ao som das músicas e tentavam reproduzir as coreografias como os k-idols<sup>49</sup> formando uma espécie de roda improvisada que destacava, vez ou outra, os passos de quem sabia dançar com mais técnica. O ritmo contagiante rapidamente juntou curiosos e fãs do estilo para se agregarem ao espaço. Também era possível localizar banners com o rosto dos idols espalhados nas paredes, o que gerava reações diversas dessas pessoas, como euforia e manifestações de carinho, efetivadas através de fotografias fazendo alguma pose com as imagens. (Diário de campo, 27/07/2018).*

O *k-pop*, ou *Korean Pop Music*, é um fenômeno da cultura *pop* coreana que tem sido reconhecido mundialmente, sobretudo nos países orientais e ocidentais, e vem ganhando forte visibilidade nas esferas de consumo do universo *pop*. Desde as edições de 2007 o SANA realiza concursos e outros tipos de entretenimento para atrair os amantes desse gênero, tendo em vista que é uma manifestação cada vez mais prestigiada por jovens e promove o consumismo frenético mediante a comercialização de produtos relacionados a ele.

---

<sup>48</sup> Como o próprio nome apresenta, as salas temáticas são espaços onde produções midiáticas de diferentes temas ganham destaque e recebem pessoas, geralmente interessadas no assunto, para socializarem e trocarem informações a respeito.

<sup>49</sup> Nome dado aos integrantes que formam os grupos de *K-pop*.

Com a expansão e valorização da arte nacional e regional, a Coreia do Sul começou a desenvolver suas próprias produções culturais e a se inserir no mundo da cultura *pop* asiática. Tal movimento ficou conhecido como *Hallyu*<sup>50</sup>, fazendo referência à popularidade das mídias como novelas, filmes e músicas *pop* produzidas no país. O *Hallyu* acabou se tornando uma maneira estratégica de efetivar a inserção da Coreia no mundo cultural asiático e, posteriormente, ocidental (IADEVITO, 2014):

De esta manera, el K-pop es hoy la expresión artística y cultural que lidera la expansión del Hallyu configurando la denominada ‘Segunda Ola Coreana’, la cual presenta renovadas características respecto de aquella ‘Primera Ola’ nacida a finales de los años noventa sobre la base de la emisión de telenovelas y productos cinematográficos. [...]. Así, en el último lustro, el pop coreano pasó a ser el género musical de exportación por excelencia logrando amplia penetración cultural em distintos países, y en las principales ciudades del mundo (p. 1-2).

Belus (2016) pontua, no entanto, que o reconhecimento do *k-pop* só se firmou através de um processo de aceitação demorado por parte da população sul-coreana, pois inicialmente o estilo das músicas era muito similar ao dos grupos de *pop* japonês. A mesma destaca que isso deve ter acontecido em “consequência de um ressentimento coletivo histórico pela ocupação japonesa na Coreia durante a expansão imperialista do Japão” (p. 16-17). O fato é que somente nos anos noventa, ao sofrer influências dos estilos musicais de *Rap* e *Hip Hop* americano, os grupos de *k-pop* começaram a desenvolver “letras românticas e uma ou outra músicas-denúncias que criticavam, por exemplo, a rigidez do ensino na Coreia entre outros temas locais. Foi o começo de uma nova era para o *k-pop* (e para a música Coreana em geral)” (p.15).

Quando veio para o Brasil, o estilo cativou jovens de vários lugares do país e fincou vínculos com os encontros de cultura *pop*, que atualmente organizam competições de grupos covers para coreografar as danças tal como os ídolos coreanos, reunindo assim uma legião de fãs em quase todos os encontros. No setor onde ficavam os estandes de vendas – posicionados estrategicamente no maior pavilhão – havia várias lojas vendendo objetos específicos para os *k-popeiros(as)*:

---

<sup>50</sup> Um neologismo que faz alusão à disseminação da cultura sul-coreana.



Imagem 7 – Estande de vendas de produtos relacionados aos grupos de *k-pop* no SANA



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

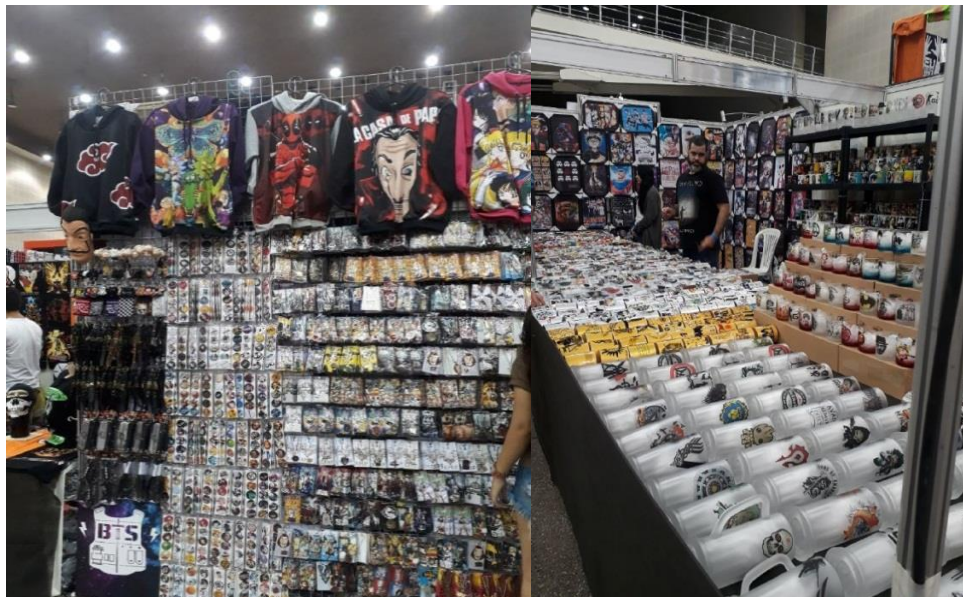
Além de produtos do tipo, camisetas de filmes, séries, animes, cordões, pulseiras com símbolos de jogos, bandanas, bonecos colecionáveis de personagens consagrados, *mangás*, revistas *HQs*, *cosplays* para trajar na hora e mais objetos variados também constituíam seu lugar nas “vitrines”. Em todas as edições esse espaço é reservado para estimular o consumo dos participantes. Apesar de existirem muitas opções de artefatos para quem tem interesses específicos, hoje em dia a maioria das lojas que comercializam as peças no SANA também podem ser encontradas em alguns locais da cidade e até em lojas virtuais.

Imagem 8 – Estandes de vendas de comidas coreanas e camisetas temáticas



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Imagem 9 – Estandes de vendas de acessórios e canecas temáticas



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Ao lado dos estandes visualizei a Arena Sana Games - ASG, setor organizado para quem quisesse ter acesso aos jogos eletrônicos. Ela estava dividida em duas partes: a primeira ficava reservada ao uso de jogos em computadores onde alguns jovens, público preponderantemente masculino, usavam fones de ouvido e se mantinham atentos aos desafios que apareciam nas telas.

Imagem 10 – Arena Sana Games



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Na segunda divisão os videogames em consoles<sup>51</sup> distraíam a outra parte do público *gamer*. Jogos clássicos como *Castlevania Symphony of the Night* e *Super Mário Bross*<sup>52</sup> eram os mais disputados na fila que se formava para quem ansiava uma chance de se aventurar nas fases nostálgicas dessas criações.

*Fiquei na fila para ter uma chance de jogar na Arena e depois de uns 15 minutos finalmente consegui os controles e rememorei os joguinhos que havia acompanhado durante parte da minha infância. A relação que construí com esses artefatos sempre trouxe a sensação de bem estar ao revisitá-los, pois, embora remetesse à memórias produzidas em torno de uma imersão virtual, ao mesmo tempo, correspondia à emoções, sons e imagens concebidos numa realidade concreta, de um tempo que existiu e me marcou. Portanto, encontrá-los ali era uma oportunidade resgatar esses sentimentos. (Diário de campo, 27/07/2018).*

Vi que lá também eram organizados campeonatos<sup>53</sup> que serviam de estímulo para manter os dois espaços funcionando. Entre as premiações, algumas ofereciam dinheiro, brindes

<sup>51</sup> Alguns exemplos de vídeo games populares em consoles: Playstation 4, Xbox One, Super Nintendo.

<sup>52</sup> *Castlevania Symphony of the Night* é um jogo clássico desenvolvido pela produtora *Konami* que incorpora elementos de ação e aventura; *Super Mário Bross* é uma mistura de aventura e fantasia e foi criado por uma das Empresas de jogos mais conhecida do mundo, a Nintendo, em 1985.

<sup>53</sup> Normalmente os campeonatos na ASG são realizados da seguinte maneira: os participantes podem se inscrever através de um formulário que fica com o organizador responsável, assim que acessam o local, e esperam serem chamados para disputarem fases dos jogos que escolheram. Somente àquele que ganhar um número x de partidas é apresentado como o vencedor no final e recebe a premiação.

de estandes e ingressos para a próxima edição do evento. O último setor que visitei nesse dia foi o *Art & Fest*, instalado no mesmo pavilhão.

Imagem 11 – Setor *Art & Fest*



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Nele aconteciam as palestras com os artistas convidados, os concursos *cosplays* (desfiles e apresentação *Insana*<sup>54</sup>), as apresentações de grupos *k-pop* e demonstrações de artes marciais. Para receber os espectadores, filas de cadeira ornamentavam o caminho até o palco e garantiam a comodidade do público.

Apesar do *cosplay* ser uma das atrações mais importantes do evento, há outras alternativas para a elaboração de representações dos grupos juvenis que frequentam a Amostra, conforme foi descrito acima na apresentação dos setores que visitei. É possível afirmar que todos eles, juntamente, constituem o que um evento de cultura *pop* precisa oferecer para ser acessado pelos jovens.

No tópico seguinte discutirei as primeiras impressões no tocante às dinâmicas *cosplays* que pude observar no SANA a partir das anotações registradas no diário de campo. Esse momento foi essencial para entender como os(as) *cosplayers* ocupavam os espaços e se diferenciavam nas performances representativas, tanto no âmbito das competições como fora delas.

<sup>54</sup> Atualmente o *Insana* é a único concurso destinado às apresentações teatrais dos *cosplays*. A categoria é semelhante à competição tradicional e pode ser disputada individualmente, em duplas ou grupos maiores. O prêmio para o(s) melhor(es) desempenhos consiste em uma viagem internacional paga pelo evento, ou um valor revertido em dinheiro para aqueles que optam por não sair da cidade.

### 3.3 Dois tipos de *cosplayers*?

No sábado, 29 de julho, fui ao encontro com a intenção de observar as práticas direcionadas especificamente ao cenário *cosplay* considerando que na sexta feira (28/07) o fluxo desse público havia sido relativamente fraco em participação. Nesse dia o desfile era o momento mais esperado no setor *Art & Fest*, assim como as palestras com os dubladores de jogos e filmes populares da cultura pop.

O desfile é um concurso que já está presente há várias edições no SANA, sendo uma das dinâmicas competitivas que recebe grande participação de *cosplayers*. O momento acontece quase no final do evento e é uma das últimas atrações do segundo dia. Os *cosplayers* que se inscrevem na categoria de desfile são chamados para ficarem perto do palco e quando escutam seus nomes serem anunciados pelo apresentador, sobem e fazem poses ou realizam alguma performance enquanto o público tira fotos, filma, grita e produz diversas reações.

Ansiosa para vê-los, cheguei cedo ao setor e marquei meu lugar nas primeiras fileiras antes que estivessem todas ocupadas e eu só conseguisse de assisti-los de longe. O concurso acabou atrasando e só começou depois que todos os grupos de *k-pop* haviam se apresentado, mais ou menos 40 minutos depois do horário pré-estabelecido.

*Boa parte do público que estava assistindo às apresentações de K-pop saíram do espaço e foi notável o número de cadeiras vagas que ficaram disponíveis após essa atração. Felizmente, quando o apresentador do desfile subiu ao palco e fez os primeiros anúncios do concurso, notei a chegada de mais espectadores ansiosos pelo início das performances. Heróis de filmes da Marvel, protagonistas de animes populares, animações da Disney, anti heróis e vilões de jogos, a variedade de cosplayers que subiam no palco trazia surpresa e nostalgia para quem acompanhava e ao mesmo tempo interagia com o vai e vem de cosplayers, fosse através de gritos ou aplausos. (Diário de campo, 2018)*

Alguns *cosplayers*, naturalmente, chamavam mais atenção do que outros provocando torcidas. Em geral, àqueles que se caracterizavam com trajes detalhados e usavam armaduras no corpo, capacetes com *leds* ou maquiagens e perucas personalizadas. Percebi que o público dava importância especial aos participantes que tinham presença de palco e eram carismáticos durante as performances, reagindo com gritos e aplausos contínuos.

Tais reações são determinantes para a manutenção do clima de entretenimento durante esses episódios. Se a performance não for capaz de gerar qualquer tipo de retorno dos espectadores, indiretamente é compreendido que a missão do participante não foi concluída com êxito. Constatei isso quando percebi que os favoritos eram ovacionados e recebiam elogios acompanhados de vociferações marcantes, dos tipos: “perfeito!”, “lindooo” e “já ganhou!”, enquanto àqueles que não se destacavam ouviam poucas pessoas respondendo às suas ações.

Ao todo, no concurso, eram mais de cinquenta *cosplayers* desfilando. Rafa-San já havia me explicado que parte significativa se resguarda para atuar em competições uma vez que inseridos nelas têm mais chances de serem vistos e estimados no evento. Aparentemente, a maioria que estava desfilando nesse dia não havia andando pelos corredores, conforme pude observar nos dias anteriores.

Imagem 12 – plateia aguardando o desfile de *cosplayers* começar



Fonte: arquivos pessoais da autora (2018).

Rafa também revelou que é muito comum perceber essa separação dentro do SANA, de “*cosplayers que competem e cosplayers que fazem personagens só para tirarem fotos e andar pelo evento*”. Segundo ele, os que decidem se apresentar concentram-se mais na confecção de suas vestimentas já que a boa produção é um dos critérios para ganhar destaque diante dos demais concorrentes.

No entanto, no último dia de evento me surpreendi ao ver que haviam muitos *cosplayers* usando vestimentas complexas enquanto se mantinham distantes do setor *Art & Fest*, local reservado às apresentações. Ao tentar me aproximar de uma jovem que estava realizando *crossplay*<sup>55</sup> de Mário, Maria-Chan<sup>56</sup>, para saber o que ela achava dos concursos e se

<sup>55</sup> Termo utilizado para referenciar *cosplayers* que invertem o gênero dos personagens que decidem representar e fazem uma versão masculina ou feminina dos trajes e acessórios destes.

<sup>56</sup> Nome fictício.

já havia participado de algum, notei que os objetivos de um praticante para outro podiam ser bem diferentes.

Imagem 13 – *Crossplay* do personagem Mário do jogo *Super Mário Bross*



Fonte: arquivos pessoais da autora (2018).

Maria-Chan foi simpática e me deixou registrar uma foto sua antes de iniciarmos a conversa, mas pareceu desconfortável quando perguntei se ela poderia falar de sua atuação como *cosplayer*. Nesse momento percebi que seria difícil estabelecer contato com outros praticantes, especialmente aqueles eu não conhecia, pois além dos *cosplayers* já serem frequentemente abordados para tirarem fotos enquanto se deslocam pelo evento, muitos não querem ter a diversão interrompida para responder questionamentos com finalidade acadêmica, demonstrando desinteresse imediato.

Felizmente, no decorrer das perguntas sobre a escolha do seu *cosplay* e dos elogios que fiz sobre a confecção de roupa que estava usando, Maria-Chan foi se mostrando mais à vontade para fazer alguns comentários, embora não aprofundasse a discussão. Ela contou que tinha apenas 15 anos, era estudante e adorava o jogar o jogo do *Super Mário Bross* e que por isso havia escolhido o protagonista para interpretar, independente dele ser homem.

Por ser um personagem muito popular e usado em várias caracterizações *crossplays*, Maria-Chan admitiu que não teve dificuldades para realizá-lo e que até preferia fazer *cosplays* simples como ele só para andar e tirar fotos, ao invés de escolher personagens que carregam mais acessórios no corpo. Quando a questioneei sobre o que achava das competições, ela frisou com muita cautela: “*O cosplayer de competição é visto de forma diferente porque ele não vem só pra estar aqui no evento e se divertir, como eu faço, ele quer a caracterização perfeita do personagem e tem que seguir exatamente as regras dos concursos*”.

De fato, quando acessei os bastidores do *Art & Fest*, que ficava em um pavilhão isolado atrás do palco principal, vi que muitos *cosplayers* se preparavam ou terminavam partes de suas vestimentas no chão, ficando fora das áreas principais e dos *flashes* fotográficos. Rafael San me contou que alguns só chegavam no evento em um período do dia e que ainda reservavam esse tempo para terminar algum objeto do personagem ou ensaiar para as apresentações do dia seguinte, abrindo mão de estar no encontro aproveitando os entretenimentos.

Isso pode justificar o motivo de alguns *cosplayers* preferirem se manter distantes das competições, encarando-as como práticas que inibem a sensação de “brincadeira” da atividade. Inuyasha<sup>57</sup>, outra moça com quem tirei foto depois, me contou que nunca sentiu interesse, pelo menos até aquele momento, de elaborar uma apresentação. Ela conta: “*o cosplay é mais uma brincadeira, eu não gosto de fazer pra competir, essas coisas. Esse cosplay foi o maior que eu fiz*”.

---

<sup>57</sup> Nome do personagem que estava representando.



Imagem 14 – Jovem fazendo cosplay de *Inuyasha* no SANA



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Apesar de não estar fazendo *cosplay* com o objetivo de competir, a mesma não se limitou a aprimorar os detalhes mais específicos do seu personagem, como a espada de batalha que ele carrega nas costas e uso das lentes coloridas indicando a cor amarelada dos olhos do mesmo. Isso evidencia que a não participação em concursos não impede, de maneira alguma, os(as) *cosplayers* de se caracterizarem meticulosamente e ficarem atentos aos detalhes dos seus personagens tanto quanto àqueles(as) que competem. Entretanto, não se pode negar que o engajamento do(a) *cosplayer* nas competições exige maior comprometimento com o trabalho que será apresentado visto que isso é condição determinante nas avaliações.

Percebo que a principal semelhança entre as duas atuações está no fato de que ambas, para serem reconhecidas, precisam despertar no público sentimentos de interesse e admiração. No entanto, isso só é possível quando o(a) *cosplayer* consegue cumprir o objetivo de fazer uma performance considerada fiel à sua referência original.

No tópico seguinte farei uma discussão sobre a importância dos afetos nas representações *cosplayers* a partir das entrevistas feitas com os jovens que irão atuar como colaboradores do estudo. Ao apresentarem as motivações e os critérios utilizados na escolha

dos personagens, estes sujeitos reforçaram a presença de uma construção afetiva antes e durante o elaborar de suas atuações *cosplays*.

### 3.4 Fazer *cosplay*: afetividade e reconhecimento em relatos

Nesse tópico trago alguns relatos de jovens *cosplayers* que tive a oportunidade de entrevistar quando estive inserida no SANA na edição de julho/2018, especificamente sobre as suas atuações na performance. Os quatro interlocutores já eram meus amigos e, embora não estivéssemos mais em contato frequente, todos se fizeram disponíveis quando os reencontrei no evento ou tentei contatá-los por redes sociais, perguntando se teriam interesse em participar da investigação. Desse modo, nas datas 28/07/18 e 29/07/18, segundo e último dia do encontro, realizei entrevistas com eles e também os acompanhei em seus preparativos performáticos, momento onde conheci outros dois *cosplayers*<sup>58</sup> com os quais estabeleci contato e pude entrevistar em situações posteriores.

Desde os primeiros contatos que tive com esses jovens já estava ciente de que eles estariam envolvidos em alguma atividade do SANA, fosse dentro ou fora da cena *cosplay*, de modo que fui tentando me adequar aos horários e aos locais aonde sabia que seria possível encontrá-los para ter esses diálogos. Assim, em circunstâncias semelhantes conversei com Killua, Avner e Gih.

No portão de entrada<sup>59</sup> dos *cosplayers*, Avner e Gih estavam se preparando para entrar caracterizados quando os avistei após finalizar a primeira entrevista com Killua. Quando se aproximaram de onde estávamos, ambos se mostraram interessados em falar sobre as suas experiências no *cosplay* e me chamaram para acompanhá-los no dia seguinte aos bastidores do setor *Art & Fest*, onde ficariam montando os cenários e se preparando para o concurso *Insana*<sup>60</sup>.

Na ocasião tive o apoio de um roteiro semiestruturado<sup>61</sup> de perguntas que me ajudou a focar nos aspectos individuais com relação aos seus percursos, desafios e perspectivas durante os anos participando do SANA. Desse modo a entrevista seguiu um caminho semelhante em todas as interlocuções, pois acabei guiando parte dos questionamentos para os temas que

---

<sup>58</sup> Luka e Rihanno apresentados nas págs 52-54.

<sup>59</sup> Entrada de acesso para os *cosplays* caracterizados.

<sup>60</sup> Atualmente o único concurso *cosplay* organizado pelo SANA que possibilita uma apresentação de palco teatralizada, podendo durar cerca de 8 minutos e ter até dois *cosplayers* atuando

<sup>61</sup> Apêndice A, pág. 141.

julgava interessante destacar. No primeiro momento pedi para que falassem um pouco sobre as primeiras experiências nos eventos e as primeiras caracterizações elaboradas como *cosplayers*:

*O primeiro evento de anime que eu fui foi o TAC, no Benfica, quando eu tinha acho que uns dez anos. Fui com meu irmão. Eu comecei a vir pro SANA, pra conhecer evento assim por causa do meu irmão. Eu era pequena e ficava doida (risos), porque eu já era fã né... Pokemon, Sakura, dos desenhos que passavam na época. Cavaleiros do Zodíaco, que não foi tanto da minha época assim, mas eu já conhecia e já gostava, era muito fã... Então eu cresci gostando disso. O que me chamou atenção pra fazer Cosplay foi quando eu fui pros eventos de anime e fiquei: “ai, todo mundo faz os personagens que a gente gosta...” e quando eu era pequena eu gostava tanto dos personagens que eu queria ser ele. (Gih, 25 anos)*

*O primeiro evento que eu fui foi o Sana sete, e o primeiro que eu fiz cosplay foi no Sana oito. O primeira coisa que me chamou atenção no cosplay, o que me fez fazer, foi a identificação com o personagem. Quem é fã admira o personagem, e então quem faz cosplay faz isso pra homenagear o personagem e no momento que se caracteriza acaba se sentindo como ele. Outra coisa também é o reconhecimento das pessoas quando vê aquele personagem, o pessoal fica “nossa, tá muito legal”, então a gente tira boas reações das pessoa. (Avner, 30 anos)*

Gih revela que desde cedo acompanhava os desenhos japoneses que passavam nos canais abertos de tv e que a influência do irmão foi fundamental para os primeiros contatos que teve com esse universo voltado para o consumo de artefatos da cultura pop/*ninpônica*. O gosto pela série Cavaleiros do Zodíaco, assim como as outras animações citadas no depoimento, revelam a importância que os referenciais familiares tiveram para a construção desse interesse que mais tarde se consolidou através de outras expressões.

Ambos lembraram que a vontade de realizar o primeiro *cosplay* surgiu ligada aos sentimentos de admiração em relação às características subjetivas dos personagens, como o modo de se comportarem dentro das histórias e transmitirem as mensagens de aprendizado: “[...] e quando eu era pequena eu gostava tanto dos personagens que eu queria ser eles. Eu me identificava muito, achava eles muito legais, as lições que eles passavam” (Gih).

Nota-se que as escolhas de quem representar associam-se diretamente às experiências individuais que tiveram com as histórias desses protagonistas, partindo de um “processo afectivo”, conforme sinaliza Lamerichs (2013), já que muitos *cosplayers* costumam se interessar primeiramente pela personalidade dos personagens para somente depois se aprofundarem nas outras características.

Em ambas as falas os fatores que constatarem tal influência aparecem de maneira similar, isso revela que a aproximação com a prática foi mediada, especialmente, por afetos e identificações subjetivas. Exponho a presença desse afeto, entretanto, não cujo único destino seria cair no registro das representações, mas como um estado que move, atinge e provoca algum tipo de reação dos sujeitos (SIQUEIRA, 2005, p.155).

Nessas representações é possível perceber que há a troca de afetos, tanto na relação que os *cosplayers* constroem com os personagens que interpretam – especialmente quando estão em contato com as obras, reconhecendo os “escolhidos” e adquirindo afetos por suas características através de identificações - como na relação entre público e *cosplayers* nos momentos em que estes interagem durante as performances de palco (aplausos, gestos) e nos corredores do evento, aonde conversam e tiram fotos juntos.

A diferença entre as duas situações é que no primeiro caso não existe uma reciprocidade, tendo em vista que a relação é unilateral, pois somente o *cosplayer* é afetado pelo personagem. Já no segundo caso, a troca de afetos pode ser mútua, pois enquanto os *cosplayers* externalizam suas reações ao receberem o feedback do público, o público, por sua vez, também é capaz de expressar o que sente ao ver essas pessoas representando as figuras que admiram ou lhes despertam emoções<sup>62</sup>.

David Le Breton (2019, p. 10) elucida que os homens sentem afetivamente os acontecimentos de sua existência através dos “diferentes repertórios culturais, os quais, embora por vezes se assemelhem, não são idênticos”. Para ele, ao tratarmos das construções afetivas também é necessário levar em consideração o contexto particular das sociedades pois a percepção dos indivíduos e a maneira destes reagirem à determinados acontecimentos, inclusive os sentimentais e emocionais, podem advir de “um sistema de sentidos e valores próprios à um grupo social” (LE BRETON, 2019, p.13) que elabora princípios organizadores, aceitos e legitimados.

Isso não quer dizer que nossas elaborações afetivas não se constituam mediante processos subjetivos, individuais, ou que não sofram interferência de estímulos biológicos em alguma medida, mas como o autor, acredito que os afetos também se consolidam por influência do “locus” cultural no qual estamos inseridos e pertencemos:

As emoções nascem de uma avaliação mais ou menos lúcida, de um acontecimento presenciado por um autor provido de sensibilidade própria. Elas são pensamentos em ação dispostas num sistema de sentidos e valores. Enraizadas numa cultura afetiva, elas também se exprimem mediante uma linguagem gestual e de mímica, que pode, em princípio, ser reconhecida (a menos que o indivíduo dissimule seu estado afetivo) pelos integrantes de seu meio social. A cultura afetiva oferece os principais esquemas de experiência e de ação sobre os quais o indivíduo tece sua conduta de acordo com sua história pessoal, seu estilo e, notadamente, sua avaliação da situação. (IDEM, 2019, p. 12)

Nesse sentido as elaborações afetivas desses *cosplayers*, sejam em cena, atuando nos eventos, ou em casa, ao se conectarem com as obras de quem escolhem representar,

---

<sup>62</sup> Situação semelhante foi presenciada no desfile cosplay, descrito nas págs 73 e 74.

carregam influências singulares e são marcadas por experiências culturais que já foram reconhecidas em seus contextos de atuação social. Ao revelarem que fazem *cosplay* pelo desejo de se sentirem igual os(as) personagens ou para serem reconhecidos, estão, ao mesmo tempo, motivados por afetos que os tornam próximos em um âmbito específico.

Nas entrevistas realizadas com Killua e Rafa-San<sup>63</sup> também obtive respostas significativas sobre as suas percepções concomitantes à elaboração do *cosplay*. Por exemplo, com relação aos motivos de representar e os critérios usados nas escolhas dos personagens seguiram um viés parecido com os relatos de Avner e Gih, mas alguns elementos apareceram evidenciando que essa construção também pode ser bem diferente para cada pessoa, conforme mostrado na fala de Rafa-San:

*Eu vi no cosplay uma oportunidade onde eu poderia extrair alguma coisa de mim e quebrar essa timidez que eu tinha no público, via ali um espaço né e desencadeou. Nunca são as mesmas personalidades nem as mesmas histórias. Então disso você consegue entender que nesse mundo existem pessoas diferentes. Cada um tem a sua história, seus pontos de encontro, então você passa a entender melhor as pessoas e a aceita-las, independente do que elas possam ver como uma qualidade ou como um defeito. (Rafa-San, 34 anos)*

No relato de Rafa é interessante notar a presença do reconhecimento sobre as capacidades de mudança que o *cosplay* pode oferecer a quem prática. Gee (2007) apresenta o termo da identidade *projectiva activa*, que nesse contexto pode ser usada para entender a interatividade entre o *cosplayer* e a figura que ele representa. É uma interatividade *projectiva*, pois o mesmo projeta para si as características do personagem, e é ativa no sentido de permitir a sua participação reflexiva no processo final de como representar, o que levar adiante e o que deixar para trás.

Nessa perspectiva percebo que o *cosplay* alcança dimensões identitárias/afetivas de diferentes configurações que podem resultar em aprendizados pessoais, distintos entre si. Como já vimos, os referenciais identitários que esses jovens trazem ao longo da vida contribuem diretamente para a consolidação de significância da atividade posteriormente, mas apenas as representações realizadas, sobretudo nos eventos, é que os ajudam a definir o lugar de importância que ela ocupa em suas trajetórias como *cosplayers*.

Quando questionei “*cosplay* por quê?”, e qual seria a relevância de se tornarem um(a) *cosplayer*, ouvi os seguintes argumentos:

*Eu acho que o cosplay é um dos pilares do evento, porque desde Comic Con, esses eventos assim, muita gente já fazia cosplay e o cosplay sempre foi uma atração do*

---

<sup>63</sup> Entrevistei Killua um pouco antes de encontrar com Avner e Gih, no portão C de acesso aos *cosplayers*. Rafa-San foi entrevistado somente no dia seguinte, em um espaço reconhecido como os bastidores *cosplays* atrás do setor *Art & Fest*.

*evento. Mas muitos eventos hoje esquecem disso, ai meio que tratam o cosplay de um jeito meio não legal, não valorizam. (Killua, 26 anos)*

*A importância mais que ele tem é isso né, pelo prazer pessoal, pela satisfação pessoal de eu elaborar um projeto, uma coisa, de colocar em prática e eu saber que deu certo, mesmo com alguns erros ou não, mas fui lá e deu certo, entendeu, independente de eu estar sozinho, ou estar dividindo essa responsabilidade com alguém, então é mais pela satisfação pessoal, o hobby mesmo, da vontade de gostar de um personagem, interpretá-lo e isso me fazer bem. (Rafa-San, 34 anos)*

*Acho que o pessoal faz mais pela diversão também, alguns acho que mais pela modinha também, quer estar ali no meio, e o evento se utiliza disso, faz os campeonatos, dá um incentivo. Então realmente é uma atração. (Gih, 26 anos)*

*Eu acho que a maioria das pessoas que vem de cosplay, elas vem mais por diversão mesmo, como um hobby e o evento acaba se aproveitando da imagem das pessoas que vem de cosplay pra fazer propaganda, essas coisas, porque acaba embelezando né. E o público se sente mais à vontade, acaba sendo uma atração. (Avner, 30 anos)*

“Diversão”, “atração”, “Hobby” e “satisfação pessoal” são palavras-chave nas formulações em busca de uma definição sobre a importância do “ser *cosplayer*”. O caráter atrativo-divertido foi constantemente evidenciado remetendo o *cosplay* à um tipo de brincadeira cujas elaborações criativas ganham vida e espaços próprios, sendo, portanto, uma experiência “mista” e “multissensorial” aonde ocorre a percepção sensível dos sentidos, do “movimento corporal, que se associa a um sistema de representações sociais historicamente existentes que possibilitam proporcionar sentido e ação” (NAGAMI, 2010, p. 961).

Durante a performance o *cosplayer* se entrega às representações físicas e abstratas dos personagens e entra em um estado de consciência conduzido pela ludicidade que, segundo Luckesi: “exige do sujeito o comprometimento de corpo e da mente” (2000, p. 21). O mesmo apresenta o conceito do lúdico argumentando que se trata de um fenômeno íntimo capaz de ser exteriorizado através de diferentes manifestações. Luckesi (2000) ainda argumenta que o ato lúdico, em si, poderá ser ou não pleno, dependendo da relação estabelecida entre a pessoa e a atividade durante o seu desdobramento.

Realocando esse pensamento à prática *cosplay*, compreendo que o(a) *cosplayer* só poderá ter o pleno aproveitamento da experiência se estiver totalmente comprometido com a ação de representar o personagem e se envolver no seu processo de caracterização, caso contrário, estará apenas utilizando o corpo para comunicar algo que não lhe afetou ludicamente.

Adiante, narro uma experiência vivenciada nos bastidores do setor *Art & Fest* aonde acompanhei os processos de caracterização dos *cosplayers* Avner e Gih antes subirem ao palco para participar do concurso *Insana*. Esse momento foi determinante para entender como as dinâmicas dos praticantes se constituem nesses espaços, bem como os desafios que esses jovens enfrentam ao se comprometerem com as representações competitivas.

### 3.5 – Narrando uma experiência nos bastidores

No último dia de evento fui convidada para ser *staff*<sup>64</sup> reserva de Avner e Gih e ajudá-los em seus preparativos de apresentação. O *Insana* era uma das últimas atrações de encerramento do SANA e o momento mais aguardado por mim nesses dias de “peregrinação” e tentativa de reinserção no cenário *cosplay*. Estava ansiosa para acompanhar os preparativos da dupla e completamente envolvida em seus planejamentos, mas também vi a oportunidade como uma chance de observar como os *cosplayers* estavam se organizando nesse campeonato.

Cheguei à Amostra por volta das 11:00 horas da manhã e me dirigi ao pavilhão localizado atrás do setor *Art & Fest*, uma área ampla semelhante à um estacionamento aonde os organizadores, *staffs* e demais participantes do concurso poderiam acessar para se organizarem. Não quis me atrasar ou correr riscos de ser barrada na entrada, de modo que fiquei me comunicando com Killua e Rafa-San<sup>65</sup> por celular caso algum empecilho acontecesse e eles precisassem me “resgatar” no local. Felizmente não tive dificuldades para acessá-lo e só precisei informar a um organizador o nome dos competidores e a categoria do concurso. Aparentemente, não havia qualquer espécie de controle no acesso de quem poderia entrar ou sair.

*Avner chegou 11:30 juntamente com Killua, Gih e sua mãe, que os ajudou a transportar os materiais dos cosplays e cenário em seu carro. O veículo vinha sobrecarregado de peças, roupas e acessórios dos personagens. Me apressei para ajudá-los a retirar as coisas do transporte e fiquei impressionada com a quantidade de objetos que conseguimos deslocar. Notei que eles estavam cansados, pois coçavam os olhos e bocejavam enquanto comentavam sobre a madrugada anterior, a qual, ao invés de ter sido usada para descanso, havia servido como momento de trabalho e confecção das últimas peças<sup>66</sup>. Quando começamos a tirar cuidadosamente os objetos das caixas percebi que haviam muitos canos, parafusos, tecidos recortados em formato de cortina, colas, tesouras, pedaços grandes de papelão e até um dragão de pelúcia, mais ou menos do meu tamanho, que seria usado em palco. Praticamente todas as peças haviam sido feitas manualmente pelos dois. Perguntei quanto tempo havia sido necessário para que eles deixassem tudo aquilo pronto e a resposta veio rápida: “alguns meses trabalhando todo final de semana” (Diário de campo, 29 de julho de 2018).*

Produzir um *cosplay*, especialmente com o intuito de competir, exige sacrifícios diferentes de cada *cosplayer* que deseja participar da “brincadeira”. Os que assumem essa responsabilidade preocupam-se com os resultados finais de caracterização e performance, já

---

<sup>64</sup> *Staff* é uma palavra que deriva da língua inglesa e significa “pessoal”, no sentido de equipe/funcionários que pertencem à um grupo de trabalho onde pessoas realizam projetos de forma coletiva. No SANA os *staffs* são essenciais para ajudar os *cosplays* que competem nas montagens de cenários, acessórios, etc.

<sup>65</sup> Interlocutores e denominações também apresentados na introdução, página 10.

<sup>66</sup> Essas peças podem ser de cenários ou de objetos que fazem parte das vestimentas dos praticantes, como armas de mentira, óculos, pulseiras, cintos, e outros acessórios que compõem as caracterizações.

que são julgados diretamente por essas modalidades. Elias (1994) discorre que na busca pelas realizações pessoais os indivíduos estão sujeitos a correrem riscos para alcançar o que desejam, sobretudo quando diz respeito à conclusão de um planejamento importante:

A oportunidade que os indivíduos têm hoje de buscar sozinhos a realização dos anseios pessoais, predominantemente com base em suas próprias decisões, envolve um tipo especial de risco. Exige não apenas considerável volume de persistência e visão, mas requer também, constantemente, que o indivíduo deixe de lado as chances momentâneas de felicidade que se apresentam em favor de metas a longo prazo que prometam uma satisfação mais duradoura, ou que ele as sobreponha aos impulsos a curto prazo. Às vezes elas podem ser conciliadas, às vezes não. É possível correr riscos. Tem-se essa alternativa. A maior liberdade de escolha e os riscos maiores andam de mãos dadas (1994, p. 90-91)

O autor deixa claro que a determinação e persistência são quesitos básicos quando se pretende alcançar um objetivo, mas enfatiza que, para isso, eventualmente é necessário que o indivíduo também abra mão de urgências ou “chances momentâneas de felicidade” que depois venham a prejudicar o cumprimento dessa meta.

No caso de Gih e Avner é viável concluir que se não houvesse tido esforço na produção das peças durante todos os finais de semana provavelmente não haveria cenário e muito menos apresentação. O resultado do trabalho que ambos tiveram culminou na finalização de um projeto que aconteceu conforme o que havia sido planejado.

Imagem 15 – Parte dos materiais que estavam no chão para a montagem de cenário



Fonte: arquivo pessoal da autora (2012).



*Enquanto montávamos as peças, notei que Gih tomava frente numa linha de montagem complicada, de encaixar todos os parafusos nos canos que dariam sustentação a estrutura do cenário. Fiquei de apoio, segurando algo para ajudá-la ou indo atrás do que estivesse precisando, mas quase não saí do local em busca de algo uma vez que ela tinha uma maleta com ferramentas variadas à sua disposição. Impressionada com as habilidades manuais da mesma, procurei saber se além de montar ela também havia planejado o esquema e a posição das peças, mas rindo envergonhada admitiu que tudo tinha sido executado em parceria com Avner, pois enquanto seu esforço funcionava melhor nas tarefas que exigiam mão de obra prática, ele havia ficado responsável por esquematar a estrutura do cenário através de desenhos. (Diário de campo, 29 de Julho de 2018)*

Além de incorporar os personagens, a maioria desses jovens também incorpora o *cosmaker* como um personagem de atuação (ALMEIDA, 2017) ao se aventurarem na confecção de seus acessórios. As principais justificativas, de acordo com o que presenciei e ouvi nos bastidores, se associavam ao fato dos custos serem bem menores quando eles mesmos decidem produzir os objetos, além do poder de controle sobre as confecções e, conseqüentemente, os resultados das peças.

Para Almeida:

*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. [...] A cada *cosplay* tecido, descobrem maneiras de estar em cena com aquilo que foi produzido por suas mãos. (ALMEIDA, 2017, p. 165)*

O reconhecimento do público e dos amigos quando o trabalho final é apresentado torna-se fundamental para que esses jovens sintam-se valorizados dentro da prática *cosplay* e assim continuem elaborando performances, ainda que não seja para competir. Muitas vezes, saber que fabricaram um personagem completo já valida o sentimento de satisfação e de pertencimento ao meio.

*Ao finalizarmos os cenários vi que o local já estava escurecendo quando os organizadores ligaram as luzes do teto para facilitar nossa visão e locomoção. Nesse momento outros competidores já haviam chegado para se organizarem sem que tivéssemos percebido. O espaço já estava completamente preenchido por perucas e muitos objetos dos figurinos e, vendo que havíamos finalizado o cenário, alguns cosplayers começaram a se aproximar de onde estávamos para parabenizar Avner e Gih pelo trabalho das montagens (Diário de campo, 29 de Julho de 2018).*

Esse cenário, à primeira vista, aparenta não incorporar conflitos e acarretar quebras de relacionamento entre os grupos e/ou competidores, no entanto, isso não significa que eles não aconteçam uma vez que nem sempre são verbalizados e mesmo fáceis de identificar. Após passar a manhã e a tarde ajudando Avner e Gih nos preparativos de pré-apresentação notei que o que parecia um clima de insegurança surgiu apenas antes do concurso iniciar, sobretudo em virtude do atraso de alguns *cosplayers* na finalização de seus cenários e caracterizações. Nesse

momento a correria dos organizadores e *staffs* foi tornando o ambiente, que há pouco seguia tranquilo e não muito movimentado, dinâmico e barulhento, algo que automaticamente fez com que eu me sentisse mais aliviada por ter ajudado *cosplayers* que, ao contrário, haviam finalizado seus preparativos à tempo.

O *Insana*, atualmente, é o único concurso de apresentação organizado pelo evento que premia os ganhadores com viagens internacionais (1º lugar) e dinheiro (2º lugar). Os *cosplayers* que se destacam nas performances e nos critérios exigidos são chamados ao palco algumas horas depois de se apresentarem para saberem dos resultados de suas colocações.

As informações de inscrição e divulgação da categoria são colocadas no site oficial do evento e em outros veículos *online*, como o *Instagram* e o *Facebook*. Recentemente, alguns sites de informações nacionais também começaram a fazer esse trabalho postando matérias sobre os concursos, destacando a programação, os editais de inscrição e as premiações:

Figura 15 - Divulgação do concurso *Insana* e especificações de como participar



O concurso permite apresentações individuais e em duplas. — Foto: Divulgação

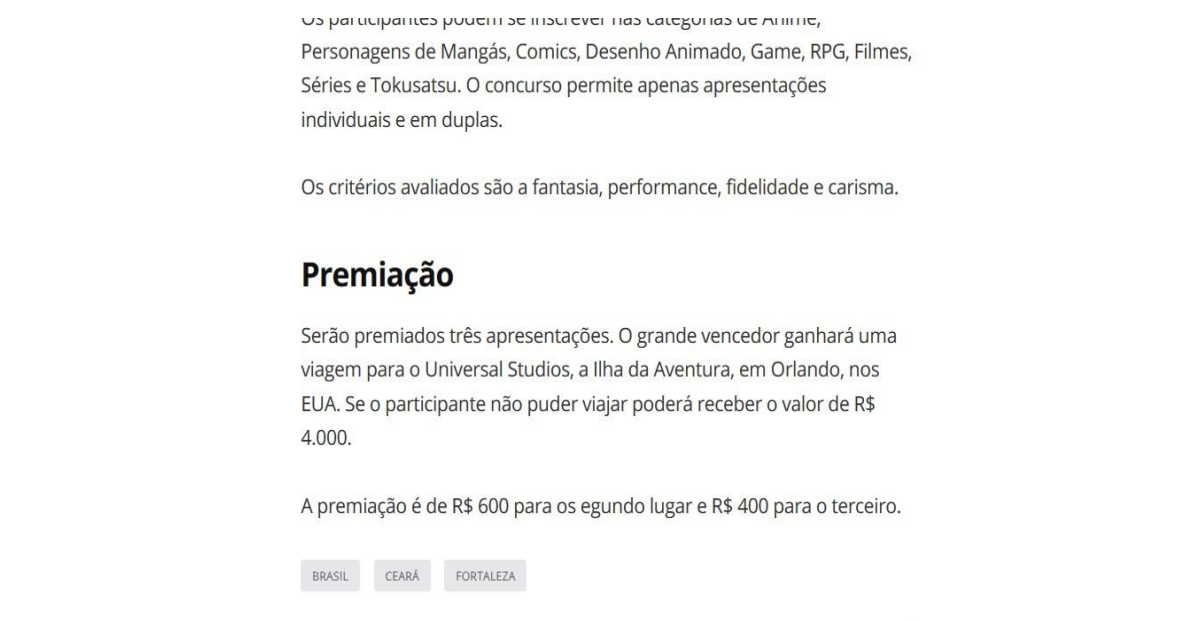
O festival Sana 2018 está com inscrições abertas para a competição nacional, Cosplay Insana. Os interessados em competir têm até 13 de julho para preencher o formulário on-line no **site** do festival.

A programação conta com atividades entre os dias 27 e 29 de julho no Centro de Eventos do Ceará. Já a competição tem data marcada para o último dia do evento.

Os participantes podem se inscrever nas categorias de Anime, Personagens de Mangás, Comics, Desenho Animado, Game, RPG, Filmes, Séries e Tokusatsu. O concurso permite apenas apresentações individuais e em duplas.

Fonte: *Print Screen* do site G1, o portal de notícias da Globo (2018).

Figura 16 - Divulgação do concurso *Insana* e especificações sobre a premiação



Fonte: *Print Screen* do site G1, o portal de notícias da Globo (2018).

Mesmo após o término do *Gold Project Avner* e Gih não pararam de participar das competições que o SANA promove. A insistência em concorrer nas categorias de desfile e *Insana* todos os anos fez com que ambos se aperfeiçoassem na elaboração de projetos e ganhassem o reconhecimento no meio *cosplay* cearense, sendo vistos como modelos de inspiração. Em suas redes sociais, as fotos trajando os *cosplays* são constantemente elogiadas pelos *seguidores*<sup>67</sup> e as mesmas reações também acontecem pessoalmente, quando ambos aparecem nos encontros caracterizados.

Ao acompanhá-los em suas atividades, vi que eles também compartilhavam dicas de preparo das vestimentas e sempre davam informações sobre lugares que vendiam materiais para quem quisesse produzir às suas, demonstrando interesse em dividir os conhecimentos com os demais.

*Rihanno*<sup>68</sup>, um jovem cosplayer que conheci através de Avner e Gih, se dizia muito animado para vê-los em palco, apesar de ser um dos vários concorrentes a disputar na mesma categoria. Quando estava prestes a se apresentar ele reapareceu nos bastidores, agitado, em busca de um delineador para finalizar a pintura nos olhos pois havia esquecido de trazer o item que tinha de casa. Percebendo a preocupação do colega, Gih se dispôs a emprestar o dela quando finalizou a maquiagem de Avner, deixando claro que se ele precisasse de algo ela ajudaria no que pudesse. Havia relações de colaboração entre muitos competidores antes de suas apresentações. Visualizei que outros cosplayers também se disponibilizavam a arrumar algum

<sup>67</sup> Em redes sociais como o *Instagram* e o *Twitter*, os usuários tanto podem ser seguidos por outras pessoas como serem seguidores delas. As socializações são realizadas, em grande parte, através dessa dinâmica de “seguir”.

<sup>68</sup> Conheci Rihanno nos bastidores do SANA e com pouco tempo de conversa ele se ofereceu para ser meu interlocutor.

*detalhe das roupas e perucas dos colegas e até realizavam deslocamentos de peças de cenário quando percebiam que estes tinham alguma dificuldade para fazer os trajetos. (Diário de campo, 29 de Julho de 2018).*

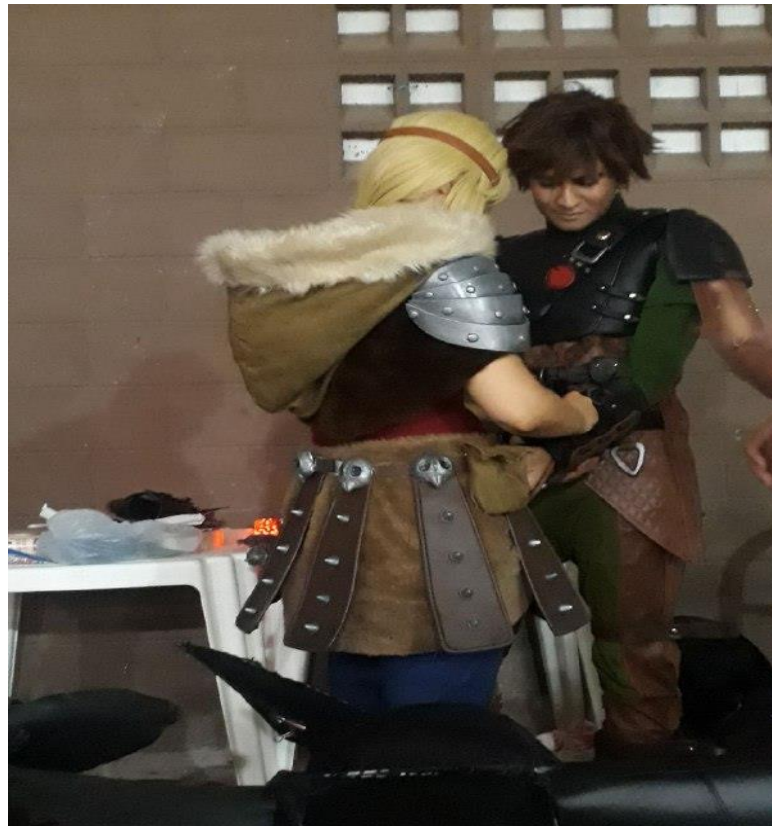
Almeida (2017) destaca que a colaboração aparece como um elemento marcante que viabiliza a interação e a troca de aprendizados entre os sujeitos na cena *cosplay*, especialmente quando estes trocam informações sobre os processos de confecção de suas caracterizações ou se ajudam durante os eventos, compartilhando materiais e dicas entre si. Nesses momentos costumam fortalecer as relações, criando laços de afeto e amizade que vão para além da performance.

Além do mais, a troca de experiências possibilita que esses jovens constituam redes de solidariedade, espaços de lazer e de sociabilidades (DAYRELL *et al.*, 2004) que favorecem a formação de grupos juvenis. Para Sales (2014) é importante salientar que esses grupos são recintos de lazer, mas também de encontros, aprendizagens e, por vezes, locais de apoio para que os sujeitos se expressem culturalmente e vivenciem novas formas de interação. Complementando esse pensamento, Almeida (2017, p. 134) reitera que:

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.

Compreendo as habilidades criativas e manuais de Avner e Gih, assim como a sua disponibilidade para compartilhar determinados saberes, como qualidades que também podem ser adquiridas a partir da realização de um *cosplay* e que, conforme cita a autora, atravessam os “diferentes processos de aprendizagem”. Nessas dinâmicas, muitos(as) jovens *cosplayers* descobrem que podem desenvolver capacidades e se reinventar através de ações que nem sempre estão acostumados a explorar.

Imagem 16 – Avner e Gih, nos bastidores, antes do concurso *Insana*



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Carrano (2000) traz uma reflexão interessante sobre o papel dos jovens na sociedade e chama atenção para um fato que deve ser compreendido, de que esses sujeitos não são apenas massa manipulada pelos artefatos que consomem, frascos vazios a serem preenchidos ou indivíduos que só reproduzem o que vivenciam sem contribuir, mas são, sobretudo, artesãos de práticas e experiências que promovem aprendizados significativos.

Esses aprendizados, por sua vez, podem ser refletidos nas diferentes maneiras de representar um personagem através do *cosplay*. No próximo tópico irei discutir sobre como o gênero apareceu como uma categoria importante na atuação desses jovens no contexto do SANA. A “troca” de gêneros, bastante recorrente nas caracterizações *cosplays* que pude observar no evento, possibilitavam que os(as) *cosplayers* experimentassem formas não convencionais de representação e performance.

### 3.6 Usos do corpo e gênero nas representações *cosplays*

Conforme já foi discutido, para muitos *cosplayers* o processo de caracterização e apresentação se torna um movimento de “escapismo” da realidade, uma maneira de se desprender, ainda que brevemente, das responsabilidades do dia a dia e das cobranças sociais. São jovens “que abraçam estilos de vida escapatórios, que lhes garantem mobilidade e elasticidade” (PAIS, 2006, p. 9) e que veem nessas atividades a oportunidade de encontrar um “refúgio na ilusão” (p. 12).

Os dias inserida no SANA me mostraram que haviam mudanças acontecendo nas representações *cosplays* de Fortaleza, uma delas, foi constatada ao observar que o número de *cosplayers* que escolhiam personagens de sexo e gênero oposto para representarem havia aumentado consideravelmente. Essas representações não seguiam um padrão determinado ou limitações quanto ao que seria visto como “aceito” ou “não aceito” pelo público e pelo evento. Os *cosplays* tinham liberdade de escolher quem interpretar, independente das construções de diferenciação de gênero.

No sábado (29/07) e domingo (30/07), por serem os dias mais movimentados da Amostra, haviam muitas meninas caracterizadas de protagonistas masculinos e alguns meninos trajando roupas de personagens femininas. De nenhuma forma isso parecia causar desconforto ao público ou qualquer tipo de estranhamento, mas pelo contrário, parecia dar até mais visibilidade a quem realizava esse tipo de caracterização.

Os meninos usavam maquiagens como sombras de olho, blush, delineador, rímel e muitas vezes batons em tons diferenciados ainda que o seu personagem, no contexto da história, fosse reconhecido como um sujeito bruto e galanteador, seguindo o estereótipo construído socialmente para o gênero masculino. Os traços faciais dos desenhos japoneses geralmente apresentam formas idênticas, o que faz com que as diferenças entre os personagens masculinos e as personagens femininas, nesse quesito, sejam pequenas e às vezes até irrelevantes. Tal semelhança leva muitas meninas a se sentirem atraídas pelos protagonistas uma vez que a forma física não se torna um problema na customização.

Figura 17 – Ilustração do desenho japonês Inuyasha com os personagens principais que fazem par romântico na história.



Fonte: Pinterest (2018).

A cultura japonesa, ao contrário da cultura ocidental, alicerçou concepções distintas sobre o padrão de beleza tradicional masculino e feminino instituindo que o “homem visto como belo não fosse tão diferente de uma mulher” (SATO, 2007, p. 199). Historicamente, “a pintura do rosto feminino” no ocidente cabia apenas a mulher, enquanto que na japonesa “ambos os sexos costumavam maquiar-se com *doran*, uma espécie de base branca e *kuchibeni* (literalmente “vermelho para a boca”) vestindo exuberantes kimonos e distinguindo-se tão somente pelo corte de cabelo” (NETO, 2013, p. 30).

Essa *androginia*<sup>69</sup>, no entanto, foi considerada anormal pelos norte-americanos quando entraram nos territórios *nipônicos* durante a Segunda Guerra Mundial. Muitos soldados julgavam como uma manifestação exótica e característica “da prática gay”, o que mais tarde influenciou os japoneses a resignificarem sua concepção de beleza através de uma “separação explícita do que seria masculino ou feminino”, embora também tenha culminado “em uma

<sup>69</sup> Termo usado para designar uma condição em que os dois sexos são visivelmente expressados em uma única pessoa. Mais informações: < <https://www.portalsaofrancisco.com.br/biologia/androginia>>. Acesso em: 9 mai. 2018.

estilística própria oriental que não excluiu a *androginia* dos animes” (2013, p. 31) conforme apresenta Neto:

Ao contrário, essa mesma imagem-*corpo* passou a marcar muitos dos personagens das animações, transformando-se na grande referência desse gênero cinematográfico e estendendo-se para os demais setores culturais, não deixando de ser consumida por todo o Ocidente, para quem essa “igualdade de aparências” comumente é associada à homossexualidade. [...] Os personagens andróginos masculinos são retratados com feições finas, sem barba, cabelos longos caindo ao rosto e com *gestos* plenamente femininos. O inverso vale para as andróginas femininas: cabelos curtos, cores, roupas e *gestos* masculinos, mas sempre suaves e delicadas. (p. 31-32)

Apesar da sociedade japonesa ser considerada uma das mais conservadoras em termos socioculturais<sup>70</sup>, os personagens criados em muitas de suas animações apresentam um modelo corporal “outro” onde o homem não é apenas um sujeito “viril”, “rústico” e desleixado, mas identifica-se com os próprios cuidados estéticos e a mulher já não ocupa a função de doméstica subalternizada e dependente, mas é aquela que também luta e trabalha para alcançar os seus objetivos. Essas “transfigurações do corpo” possibilitam novas configurações representativas de identificação, mas isso não quer dizer que haja uma aceitação completa do que esse corpo possa vir a fazer para além disso, pois como diz o autor, quando a transfiguração “atinge o nível da alma, torna-se uma problemática”, considerando que é feita para permanecer apenas no “nível do corpo” (2013, p. 34).

---

<sup>70</sup> Suzuki (2003, p. 02), sobre o aspecto conservador da cultura japonesa, destaca que ela é, ao mesmo tempo, “propensa a novidades que acaba aceitando e assimilando até lhes dar um trato tipicamente japonês”. A autora discorre que apesar de ser uma sociedade reconhecida por manter um caráter conservador e tradicionalista, também se sobressai por sua grande capacidade de assimilar o novo, fato historicamente relacionado a abertura de seus portos ao exterior após dois séculos de reclusão, o que fez com que o Japão saltasse de um estado, até então feudal, ao moderno, através da assimilação rápida da experiência da Revolução Industrial já vivenciada pelo Ocidente. Para ela: “esses movimentos de abertura e reclusão, de absorção e assimilação de culturas externas são frequentes em vários momentos da história do Japão desde a Antiguidade” (p. 02).



Imagem 17 – *Cosplay* de Kurupika, personagem do anime Hunter x Hunter



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Imagem 18 – *Cosplay* da Deusa Athena, do anime Cavaleiros do Zodíaco



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Imagem 19 – *Cosplay* de Maid<sup>71</sup> e Colegial



Fonte: arquivo pessoal da autora (2018).

Durante as entrevistas realizadas com Gih, Killua, Avner e Luka também pude elaborar alguns questionamentos a respeito dessas questões para saber como eles se posicionavam diante das performances plurais, se já haviam feito *cosplays* nessa perspectiva e, caso não, se viam problemas na sua fabricação. Dos relatos emergiram as seguintes reflexões:

*Assim, eu costumo fazer cosplays de personagens que eu gosto independente de ser menino ou ser menina. Se eu vejo, penso assim: “nossa, caramba, esse personagem é muito da hora”, então eu não tô nem aí se ele é de um sexo diferente, eu gosto do personagem e quero homenagear ele. Mesmo que não seja legal ou muito parecido, eu faço ele porque realmente gosto. (Gih, 25 anos).*

*E eu faria sem medo de errar. Tem uma personagem do Destiny que eu faria porque ela é toda caracterizada, se você olhar, ela é muito massa. Eu não tenho problema com isso sabe... O que vale é se eu gostar do personagem. Se eu me identificar eu faço. Eu não tenho essa besteira. O meu círculo de amizades tem pessoas que fazem isso. Mas alguns que não faço porque eu não tenho a silhueta feminina, então o físico também acaba influenciando. (Killua, 26 anos).*

*Eu acho que o vale na realização do cosplay é se a pessoa gosta do personagem ou não, independente do sexo. Se ela gosta muito desse personagem, ela faz, então não importa se é de um sexo diferente, pra mim. Sobre fazer um personagem feminino... Eu acho que depende do personagem, se fosse um personagem que combinasse*

---

A<sup>71</sup> Maid/Maids são garçonetes inspiradas em empregadas da Era Vitoriana que trabalham nas cafeterias japonesas, os chamados Maids Cafés. A imagem da Maid é muito popular no Japão pois representa a figura de uma servente atenciosa, divertida e que trabalha para oferecer o melhor atendimento aos clientes. Mais informações em: < <http://patinhasdeacucar.com.br/o-que-e-maid-cafe/>>. Acesso em: 5 Mai. 2019.

*comigo talvez eu faria. Dependeria do aspecto físico e da personalidade também. (Avner, 30 anos).*

*Resumindo, o primeiro cosplay que eu fiz eu escolhi porque achava o personagem muito legal, independente se era um homem ou uma mulher “esse personagem é legal, eu quero fazer a roupa dele”. Inuyasha porque era o desenho que eu mais assistia e aí eu gostava tanto da dublagem, quanto da abertura, né, tudo. Aquela ação ali me motivava muito. Tanto porque eu sempre gostei de filme de ação por causa da minha mãe. Aí quando tinha muito ação eu já pensava “ei, isso é legal”. Mas eu lembro que teve um ponto que também foi decisivo. Todos os animes de garotinha, elas usavam muitas roupas coloridas e muito colada ao corpo e eu sempre fui gordinha. Então eu ficava “porque não usar um quimono que deixa mais solto?”, então eu pensei “ótimo, perfeito, vamos unir o útil ao agradável” então eu fiz. (Luka, 25 anos)*

Nas falas todos demonstraram apoiar as caracterizações de meninos e meninas que optam por personagens de gênero e sexo diferentes. Gih e Luka revelaram que isso nunca influenciou negativamente em suas escolhas e reiteraram o discurso de que sempre buscaram se caracterizar usando os critérios de identificação com os personagens, não se importando com os possíveis aspectos de dissemelhança entre elas e os mesmos. No caso de Luka, outro fator também contribuiu decisivamente para que suas representações passassem a ser masculinas, como o fato das roupas usadas pelos personagens a deixarem mais confortável em relação ao seu corpo do que as próprias vestimentas das personagens femininas apresentadas nos animes que, conforme destacou, sempre foram muito coloridas e coladas ao corpo.

Killua e Avner também admitiram que além da identificação com a personalidade e modos de agir, a efetivação dos *cosplays* femininos dependeria muito dos atributos físicos das personagens, pois para eles é o que acaba se tornando um marcador limitativo. Tal argumento, no entanto, não é considerado uma justificativa para alguns praticantes desistirem de executar suas caracterizações, conforme mostrado nas imagens 14 e 15.

Dentre as diferenças estabelecidas na sociedade, de modo geral, é plausível dizer que as relações de gênero constituem uma das maiores no contexto socio-histórico determinado ao longo dos anos, especialmente quando se trata de direitos e papéis estabelecidos na separação entre o feminino e masculino. Culturalmente, o homem e a mulher já nascem com atribuições e tarefas específicas que limitam suas atuações no meio social.

Apesar das mudanças de concepção que foram surgindo acerca da temática e da participação mais efetiva da mulher em atividades que, até pouco tempo atrás, eram exercidas majoritariamente por homens, ainda é comum separar comportamentos, vestimentas, linguagens e até mesmo preferências individuais baseados nos estereótipos criados para ambos. Além de realizar uma prática artística, acredito que o(a) jovem que se expressa através do *cosplay* também está afirmando, ainda que não explicitamente, seu direito de ser, vestir e atuar como considera melhor para si, negando posturas e papéis deliberados socialmente que não

representam suas identificações e diferenças.

No decorrer das interlocuções também perguntei se eles notavam a presença de posturas que indicassem o desrespeito e a intolerância por parte do público, evento e dos próprios *cosplays* em relação aos demais, que efetivavam tais performances. Gih comenta que há muitas visões distintas sobre o assunto e que geralmente as pessoas mais “leigas”, ou que não entendem o significado das representações é que inferem comentários depreciativos:

*Tem gente que não liga, tem várias percepções diferentes, gente que não liga mas também pessoas que são leigas no assunto e acabam realmente fazendo piadinhas mesmo. Mas em relação às meninas que eu vejo, meninas que fazem cosplays de meninos, eu acho que isso é bem menos. Acho que tem uma aceitação maior porque os personagens de anime, muitos que são meninos são muito afeminados no traço, eles tem olhos grandes... Então tem personagens que eu acredito que combinam mais com uma mulher, por exemplo. Mesmo o personagem sendo masculino, eu acho que uma menina fazendo cai melhor, mais parecido pois o traço é mais afeminado (Gih, 25 anos).*

Na fala acima a mesma aponta que a aceitação é bem maior quando *cosplays* de personagens masculinos são feitos por meninas, sendo o contrário menos acolhido, sobretudo, em função da aparência estética. Ela também mostrou que concorda com esse pensamento quando enfatiza que os traços dos desenhos japoneses colaboram significativamente para que as meninas realizem uma produção masculina mais fiel, já que os personagens homens possuem características físicas semelhantes às das personagens mulheres.

Para Killua, o comportamento de pessoas que imprimem o preconceito sexual e fazem uso de linguagens pejorativas faz parte de uma visão de mundo ultrapassada que não acompanhou as mudanças histórico-sociais do Século XXI que, segundo ele, já não apresenta “mais as mesmas coisas de antigamente”:

*O séc. XXI chegou mas parece que muita gente ficou no séc. XX, fica naquela coisa de: “Ah, isso é afeminado, é coisa de sapatão...” essas besteiras, um linguajar besta que esse povo tem. Acho que a pessoa primeiro deveria parar pra refletir. Hoje tem que acordar porque já estamos em outro tempo, não é mais as mesmas coisas de antigamente. O tempo mudou e você não pode ficar parado nele, tem que seguir o fluxo. (Killua, 26 anos)*

Giddens, em o *Pensamento Teórico em Sociologia (2009)*, discorre sobre questões de construção do gênero, anunciando como as diferenças sexuais firmadas ao longo do tempo em sociedade influenciam profundamente nossas vidas, mas que por serem difundidas de maneira natural, amparadas pelo senso comum<sup>72</sup>, mal se tornam perceptíveis no dia a dia:

<sup>72</sup> Para Bourdieu (2007), o senso comum é acompanhado de pré-noções constituídas socialmente em torno dos diferentes objetos de conhecimento. Segundo ele, para realizar uma construção reflexiva e verdadeira de um novo

Estão inculcadas em nós desde a nascença. As nossas concepções sobre a identidade de género, bem como as atitudes e inclinações sexuais que lhes estão associadas, formam-se tão cedo na vida que as consideramos, na maioria das vezes, como certas na idade adulta. Mas o género não existe simplesmente; todos nós, como alguns sociólogos afirmam, fazemos o género nas interações sociais que estabelecemos diariamente com os outros (2009, p. 108).

O mesmo ainda postula que todos os aspectos da nossa existência são constituídos através do género, a maneira de falar, andar, até o modo de expressar certas emoções e seguir normas de comportamento. “Reproduzimos socialmente - fazemos e refazemos - o género em milhares de pequenas ações praticadas ao longo do dia” (GIDDENS, 2009, p. 108).

No desfile *cosplay* percebi que muitos jovens estavam fazendo personagens de sexo diferente e, durante as interlocuções, questionei se os concursos logravam de alguma restrição ou regra que desconsiderasse as performances desses participantes. Gih comentou que lá isso nunca foi um problema, mas que já tinha ouvido falar de uma situação na qual um participante havia sofrido julgamentos preconceituosos por parte de um organizador no evento de outro estado. Abaixo, a mesma relata esse acontecimento:

*Em relação aos campeonatos, aqui eles não proibem não... é tranquilo. Qualquer um que quiser participar, independente do personagem que escolher, pode participar. Não tem restrição. Eu já soube de eventos que já restringem. Em um que aconteceu no Rio Grande do Sul. Eu conheci um menino que faz cosplay gender bender, ele faz cosplay da personagem feminina só que usa a roupa dela numa versão masculina. O Gender Bender é quando você troca o sexo do personagem. Ai nesse evento que teve, esse menino fez a Elza, do filme Frozen, aí um organizador falou pra ele: “não, você não pode estar aqui na fila dos homens, tem que estar na fila das mulheres porque o seu personagem é uma mulher” e ele disse: “Não, meu personagem é um homem! Eu fiz cosplay da Elza versão masculina, então eu tenho que estar nessa fila mesmo” então teve treta. (Gih, 25 anos)*

Ao lembrar-se do ocorrido a mesma trouxe a expressão “*gender bender*”, que até então eu nunca tinha ouvido falar, e que sinalizava uma atuação *cosplay* diferente das demais. A locução, traduzida literalmente para o português, significa “gênero-dobra” ou “dobra-gênero”, e parece receber significados variados conforme identifiquei visitando alguns sites brasileiros. Em alguns o termo foi usado para caracterizar um estilo de novela coreana que narra histórias de personagens femininas que se vestem como homens para conseguir acessar determinados ambientes. Já no mundo da moda, o termo significa o rompimento com os padrões de género que fazem homens e mulheres se vestirem e usarem objetos específicos, de acordo com o seu sexo.

---

objeto é necessário que o pesquisador/sociólogo rompa com tais entendimentos já pré-estabelecidos por esse senso, que se mantém socialmente respaldado pelos sujeitos.

O fato é que no cenário *cosplay* o *gender bender* serve para denominar os *cosplayers* que se caracterizam de personagens do sexo oposto, mas adaptam as vestimentas para o próprio gênero o qual se identificam. Essas performances não são vistas com frequência no SANA, mas sinalizam que a diversidade de manifestações se expande, trazendo novos desafios para os eventos e, mais do que nunca, a necessidade de ações concretas que visem respeitar a escolha dos praticantes.

Romper com esses hábitos e estruturas pré-definidas que colocam os corpos em caixas separadas de atuação social ainda se apresenta como um desafio complexo para quem não se identifica com os caminhos binários estabelecidos, já que “a socialização do gênero é evidentemente muito forte e desafiá-la pode ser incômodo. Uma vez conferido um gênero, a sociedade espera que os indivíduos desempenhem a sua função como homens e mulheres.” (GIDDENS, 2009, p. 112).

Desse modo, o gênero é um elemento essencial na construção das relações sociais que se baseiam através das diferenças entre os sexos, resultando no modo de dar significado às relações de poder entre eles. Ou seja, ao determinar o papel dos gêneros mediante critérios físicos e biológicos, constituem-se socialmente lugares distintos para o homem e a mulher atuarem (SCOTT, 1995, p. 75). Essa separação, estabelecida desde o surgimento das primeiras civilizações também resultou nas relações de superioridade de um sexo em função do outro, algo que dificulta ainda mais o rompimento das designações entre o que seria masculino e feminino.

Desde pequenos meninos e meninas são orientados a se comportarem em função do seu sexo, muitas vezes não tendo a liberdade de escolher de quais brincadeiras participar, que vestimentas usar e até as atividades que gostariam de desempenhar nos afazeres domésticos. A família, por sua vez, ocupando função importante na formação da criança e do adolescente, acaba fazendo escolhas que irão traçar seu perfil identitário na sociedade, adiantando o processo individual de construção do gênero.

Por exemplo, as meninas são incentivadas a serem passivas, sensíveis, frágeis, dependentes e todos os brinquedos e jogos infantis reforçam o seu papel de mãe, dona de casa, e conseqüentemente responsável por todas as tarefas relacionadas ao cuidado dos filhos e da casa. Ou seja, as meninas brincam de boneca, de casinha, de fazer comida, de limpar a casa, tudo isto dentro do lar. Pelo contrário, os meninos brincam em espaços abertos, na rua. Eles jogam bola, brincam de carrinho, de guerra, etc. Ou seja, desde pequenos eles se dão conta que pertencem ao grupo que tem poder. Até nos jogos os meninos comandam. Ninguém os manda arrumarem a cama, ou lavarem a louça, eles são incentivados a serem fortes, independentes, valentes (CABRAL, DÍAZ, 1998, p. 02).

A legitimação dessas diferenças, conforme a representação histórica construída sob

a imagem biológica/social do homem e da mulher, tornou-se um dos pretextos para a ausência de propostas objetivando mudar a realidade social frente às pluralidades dado que parte da sociedade ainda se recusa a aceitar a existência de novas concepções e possibilidades para referir-se ao conceito de gênero.

Além disso, é preciso compreender as relações de poder que existem entre os sexos em “termos de repressão”, como diria Foucault ao apresentar o “benefício do locutor”. Segundo ele, falar sobre a simples existência do sexo, já considerando este como assunto reprimido, fadado à inexistência e proibição, “possui um ar de transgressão deliberada”. Culturalmente passa a ideia de que, quem utiliza essa linguagem, está até certo ponto desordenando a lei (FOUCAULT, 1988, p. 12).

Muitas transformações aconteceram particularmente com relação ao tratamento da sexualidade, que com o passar dos anos, se tornou cada vez mais ausente nas rodas de conversa fora e dentro do âmbito familiar. As pressões sociais impostas para os adultos aumentavam, como a necessidade de ter um controle maior sobre as manifestações afetivas, principalmente as de cunho sexual, de modo que a orientação dos jovens conduzida pelos pais passou a refletir uma obscuridade e falta de conhecimento sobre qualquer assunto relacionado ao sexo e à sexualidade.

Uma vez que no curso do processo civilizador o impulso sexual, como tantos outros, está sujeito a controle e transformação cada vez mais rigorosos, muda o problema que ele coloca. A pressão aplicada sobre adultos para privatizar todos os seus impulsos (em especial, os sexuais), a “conspiração de silêncio”, as restrições socialmente geradas à fala, o caráter emocionalmente carregado da maioria das palavras relativas a ardores sexuais, tudo isso constrói uma grossa parede de sigilo em volta do adolescente. O que torna o esclarecimento sexual tão difícil – a derrubada desse muro, que um dia será necessário – não é só a necessidade de fazer o adolescente conformar-se ao mesmo padrão de controle de instintos e de domínio como o adulto. É, acima de tudo, a estrutura de personalidade dos próprios adultos que torna difícil falar sobre essas coisas secretas. Com grande frequência, os adultos não encontram o tom nem as palavras. As palavras “chulas” que conhecem estão fora de cogitação. Os termos científicos são desconhecidos de muitos” (ELIAS, 1994, p. 221).

O sentimento de vergonha preservado e o despreparo em tratar essas questões com jovens e crianças revela como algumas práticas da idade média ainda permanecem fortes na essência do sujeito civilizado contemporâneo, apesar das transformações constantes possibilitadas pelo mundo modernizado, que traz essa “abertura da vida social, com a pluralização dos contextos de ação e a diversidade” (GIDDENS, 2002, p. 13).

Bourdieu (2010, p. 17) explica que a divisão dos sexos ocupa lugar na “ordem das coisas” já vistas pela sociedade como normais e naturalizadas, e está presente, inclusive, na objetificação inevitável dos espaços onde até as próprias partes da casa ganham “sentido

sexuado”. Porém, a determinação de papéis e espaços binários torna-se uma tarefa cada vez mais difícil na nossa realidade uma vez que os grupos excluídos, marginalizados pela possibilidade de performar mais de um gênero e sexualidade, têm se organizando no combate contra a violência e intolerância sexual. Dentro desse contexto as juventudes integram posição imprescindível: é nos espaços aonde atuam que parte dos desejos e sentimentos interiorizados ganham vida e assumem identidades próprias.

Ainda que hajam barreiras sociais que dificultem o reconhecimento das diversidades de performance humana, a modernidade trouxe consigo novos estilos de vida que ressignificam a todo momento os modos de construir as relações coletivas. No contexto das grupalidades juvenis, por exemplo, as expressividades singulares dos jovens reforçam a importância dessas manifestações não só para a construção de uma sociedade plural e menos rotulada, mas para o próprio crescimento do sujeito diante das heterogeneidades.

Em seguida proponho uma discussão no tocante às razões que me levaram a considerar o *cosplay* como performance trazendo alguns elementos, baseados em concepções teóricas de diferentes autores, para fundamentar tal compreensão. Ao elaborarem caracterizações para representar, entendo que esses sujeitos também estão desenvolvendo performances e sendo personagens teatrais em um contexto que valoriza essas expressões como forma de arte.

### **3.7 *Cosplay* e performance como fantasia mediada**

Como visto anteriormente, no campo das motivações que levam alguns jovens a se agregarem à cena *cosplay* foi comum perceber nos relatos o interesse em representar personagens levando em consideração os aspectos de personalidade e o modo destes se apresentarem esteticamente nas histórias. Assim, ao trajarem um personagem incorporam seus modos de agir, mas também elaboram expressões miméticas com o intuito de remeter essas figuras.

Pinto (2013, p. 14) afirma que “a performance mimética é o que marca a prática do *cosplay*, vista como uma expressão de fantasias mediadas”. Como performance compreendo a ação de atuar, representar e de capturar atenção através de manifestações que envolvem referências culturais em um jogo que afeta tanto o praticante como o observador.

Para Goffman (1967) a performance seria uma atividade que envolve sujeitos atuantes e sujeitos observadores, sendo os primeiros responsáveis por afetar e/ou influenciar os



segundos ao longo da laboração. No processo de montagem da performance, o mesmo afirma que há uma série de ações e estruturas a serem definidas antes da “exposição final” acontecer já que esse momento afeta diretamente o público que observa o evento. Seguindo essa linha de pensamento a performance atua como “um evento de transmissão de informações e códigos culturais e a relação estabelecida entre performer e espectador é uma qualidade essencial” (NESPOLI, 2004, p. 02).

Me identifico com essa concepção do autor pois percebo que foi o primeiro a relacionar a ação/performance diretamente com às práticas efetivadas por todo indivíduo no decorrer do “palco da vida”. Para ele, o convívio coletivo já proporciona que elaboremos performances e rituais para nos relacionarmos em sociedade tal como em uma peça dramatizada, vista por um “público” que julga, se afeta e muitas vezes é convidado a participar desenvolvendo suas próprias atuações.

O eu é apresentado através do desempenho de papéis, do desempenho que quebra papéis e da declaração a um determinado público de que alguém sofreu uma transformação de estado e status, foi salvo ou condenado, elevado ou liberado. Os seres humanos pertencem a uma espécie bem dotada de meios de comunicação, tanto verbais quanto não verbais, e, além disso, dados a modos dramáticos de comunicação, a performances de diferentes tipos (TURNER, 1987, p. 06)

Na visão de Turner o “eu” é apresentado socialmente por desempenhos de papéis que comunicam algo enquanto realizam diferentes funções. Em seu texto, o autor faz uma observação interessante ao sinalizar que os dados obtidos nas pesquisas das áreas sociais e humanas poderiam ser classificados como performances sociais e culturais, visto que compõem o material básico da vida em sociedade caracterizado pela “apresentação do eu na vida cotidiana”.

Entretanto, ele faz uma ressalva ao explicar que ambas as performances são desempenhos resultantes de contextos, gêneros e estilos muito característicos que produzem padrões de desenvolvimento singulares, nem sempre assemelhando-se entre si. Dito isto, as performances humanas, sociais ou culturais, seriam efetivadas de acordo com o cenário no qual estão inseridas e apresentam configurações próprias em suas estruturas e desempenhos.

A visão de performances como “eventos que propagam os símbolos da cultura” teve impactos especialmente nos cenários artísticos, quando estudiosos tentaram unificar um termo para denominar os tipos de manifestações cênicas como o “teatro ocidental, oriental, as manifestações populares, ou o ritual das sociedades arcaicas” (NESPOLI, 2004, p. 02).

Glusberg (1987) ainda argumenta que a performance se desenvolveu para transformar uma ideia de arte tradicional que ainda se pautava somente na exibição de elementos e não dava abertura para um retorno do público espectador. Embora o uso do corpo

não fosse necessariamente uma novidade revolucionária nesse novo modelo, pois as religiões antigas já realizavam manifestações usando o corpo através de rituais, aqueles que defendiam um novo estilo chamavam atenção para a importância de dar vida à arte através de performances que possibilitassem a interação entre o artista e seu público: “a oposição espectador/*performer* é repensada a partir de espetáculos que assumem um aspecto parateatral: as cenas são criadas no sentido de serem interativas e agregadoras” (NESPOLI, 2004, p. 08). Assim, as performances começam a nascer de exercícios de improvisação e de ações espontâneas que misturavam técnicas de teatro, dança, música, fotografia e outras expressões da arte em uma mesma atuação.

Durante a imersão no campo de pesquisa o *cosplay* se mostrou, desde o início, uma atividade com grandes potenciais e capaz de viabilizar performances através das atuações dos *cosplayers*. Ao longo das entrevistas, Rafa-San e Rihanno destacaram a importância de estudar os gestos e as movimentações de corpo dos personagens para serem reconhecidos no SANA, revelando que é preciso se doar nesse processo para alcançar tal objetivo:

*Então quando você tá fazendo um cosplay que você estuda o personagem, você estuda muito a característica dele, a personalidade, então isso que eu faço sempre tem uma coisa diferente. Alguns personagens têm certas características. O Lelouch do Code Geass é um né. A gente vê que ele coloca a mão em cima do rosto, ele tem muito de levantar os braços assim né. A expressão corporal dele é muito característica então você não pode deixar de fazer, não pode chegar lá morno pra fazer o personagem, né. Então a gente tenta passar. Eu tento trabalhar na voz, na imponência da voz do personagem, entendeu? Porque eu tento destacar muito ele nessa parte, já que ele é um personagem que não tem nenhuma expressão né, assim, é muito brusca ou alongada demais. Então ele é um personagem muito sério. Eu tento trabalhar o melhor que eu posso extrair dele, que é a voz, a imponência do voz, da fala, das palavras, do golpe, entendeu... Mas eu não sigo nenhuma técnica não... Mas se você ficar vendo as cenas e tal, você vai captando a vida do personagem, mas eu não paro assim pra ficar muito abitolado nela porque tem coisas né, são personagens fáceis, não é tipo um coringa da vida né, que o coringa é muito característico, então você tem que ralar muito, ensaiar muito mesmo. (Rafa-San, 34 anos).*

*É tipo, eu penso, se a pessoa tá indo pro Sana, pra qualquer evento, e quer ver o cosplayer, então ele quer ver realmente não a pessoa vestindo a roupa, mas o personagem, e é sempre isso que eu tenho que passar pras pessoas o tempo todo. Por exemplo, o olhar, a postura, o jeito de andar as vezes. A maneira que o personagem pula, gesticula, mexe o braço, eu estudo completamente. Nessa questão eu sou bem detalhista. (Rihanno, 27 anos)*

Os relatos constatarem que a performance atravessa o processo de elaboração do *cosplay*, pois, ao se caracterizarem, ambos os interlocutores ressaltaram a importância de imitar corretamente as expressões corporais, os gestos e até a maneira de falar dos personagens para que a representação consiga causar comoção nos espectadores. Para Rafa o estudo do personagem é um exercício que ajuda a dar vida não apenas à representação em si, mas ao próprio uso do *cosplay* como prática artística.

Rihanno, por outro lado, destacou seu compromisso com o público que frequenta o evento por causa do *cosplay*. Na sua opinião, as pessoas que vão para assistir as atuações não têm interesse de ver alguém trajando apenas uma vestimenta, mas buscam identificar na performance as principais características dos personagens. Nesse sentido, o mesmo comenta que se preocupa em reproduzir ao máximo todos os detalhes que caracterizam suas escolhas antevendo a resposta de um público que, conforme ressaltou, já espera uma atuação ensaiada.

Fabião (2009, p. 237) explica que quem performa cria e recria novos olhares sobre o que está apresentando e não improvisa uma ideia, mas “desenvolve um programa e programa-se para realizá-lo”. É uma ação pré-elaborada que possibilita experiências subjetivas através de contatos visuais. Já Gonçalves (2004, p. 88) visualiza a performance como um ato que tem a finalidade de manifestar expressões artísticas e que parte de um processo em que o corpo assume o papel de comunicar artes que podem se apropriar de objetos, situações e lugares aceitos e naturalizados, porém, para lhes oferecer novas significações e percepções na maneira de encarar o que já está estabelecido.

Nesse processo o corpo possui uma função primordial pois, como pontua Fabião, ele é capaz de afetar e de ser afetado, sendo a importância desse “afetar” justamente o que define suas singularidades no processo performático: “o que ele afeta e como afeta, e pelo que ele é afetado e como é afetado. [...] Corpos são vias, meios. Essas vias e meios são as maneiras como o corpo é capaz de afetar e de ser afetado. Corpo é definido pelos afetos que é capaz de gerar, gerir, receber e trocar” (p. 238).

O corpo será, pois, o grande mediador na expressão da arte apresentada ao espectador: “os gestos fisionômicos, os movimentos gestuais com os braços e as pernas adquirem em cada caso uma importância particular e o observador vai tender a valorizar as diversas possibilidades de articulação entre os membros e os movimentos gerados” (GLUSBERG, 1987, p. 56). No *cosplay* o corpo não é essencial apenas para ‘invocar’ o personagem representado, mas para explorar novas possibilidades de atuação em um mundo que já limita a atuação dos corpos através rituais sociais.

Le Breton traz uma definição interessante sobre o conceito de corpo como um condutor multifacetado:

Moldado pelo contexto social e cultura em que o ator se insere, o corpo 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 (2007, p. 7)

No elaborar das performances as encenações corporais criam pontes de mediação para que o performer consiga atingir o observador, dando o espaço necessário para que este, ao mesmo tempo, responda às suas “investidas artísticas”. Assim, o espectador não cumpre apenas um papel passivo, mas contribui para a experiência através das reações que expressa. Esse papel também pode ser identificado no público que acompanha os *cosplayers* em suas atuações:

Vestidos de *cosplay*, esses/as jovens vivenciam seus momentos de criação e de ressignificação 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. (ALMEIDA, 2017, p. 150)

As possibilidades com as quais os jovens se deparam ao se agregarem à cena *cosplay* são condutoras diretas de aprendizados e de experiências socioculturais que os levam a conquistar novas compreensões de mundo, conforme foi anunciado brevemente nas sessões anteriores. No próximo capítulo discuto como o resultado dessas representações, baseadas nas performances dos jovens *cosplayers* que entrevistei, também pode levar esses sujeitos a constituírem saberes e a se superarem no enfrentamento de desafios ao longo de seus trajetos pessoais. Ao escolherem o *cosplay* como forma de manifestar identificações e acessar realidades diferentes através da fantasia, os jovens protagonizam cenas juvenis nos eventos de cultura *pop* japonesa e desenvolvem práticas para manter a sensação de adequação e assim conquistarem um lugar de pertencimento que lhes permita, temporariamente, ser quem desejam.

#### 4. **COSPLAYERS EM AÇÃO: ENCENAÇÕES DE UNIVERSOS CULTURAIS JUVENIS**

Como vimos nas sessões anteriores, várias são as possibilidades de representação juvenil dentro do cenário *cosplay*. Ao se dedicarem a essa atividade, os jovens se deparam com inúmeras formas de atuação em eventos de cultura *pop* e conquistam um espaço reservado para efetivarem performances plurais, construir relações de afetos e se aperfeiçoarem enquanto sujeitos dotados de capacidades expressivas.

O encontro com os personagens e suas histórias não são unicamente responsáveis pela escolha de fazer um *cosplay*, mas são fatores essenciais que permitem que esses sujeitos explorem vivências diferentes das suas rotinas diárias. Esquecidos por uma sociedade que determina a importância humana, na maioria das vezes, através da idade, da quantidade de consumo e da influência no meio social, acabam recorrendo às práticas alternativas para ocupar um lugar de destaque e reconhecimento, ainda que seja apenas de forma provisória.

É nesse sentido que entendo os trânsitos juvenis como caminhos de integração que promovem o contato de jovens com espaços criativos, sejam estes públicos ou privados. Seja na rua, nas praças ou nos pontos reservados que promovem sociabilidades, que esses indivíduos performam, criam e recriam maneiras de viver no mundo. Além de transitarem pelos espaços em busca de se conectarem com diferentes estilos, formam grupos e compartilham saberes entre si, caracterizando modelos de atuação juvenil na sociedade.

No âmbito de pesquisa percebi que esses trânsitos acontecem através dos setores atrativos que são disponibilizados no SANA para garantir a participação dos sujeitos, fazendo com que estes consumam mas também interajam e criem o sentimento de pertencimento ao local para retornar nas edições posteriores. No caso do setor *cosplay*, além das práticas de consumo envolvidas na atividade, há também vários processos que afetam diretamente a formação identitária dos jovens *cosplayers* ao longo de suas caracterizações. Posto isso, importa destacar que esses sujeitos estão ligados tanto pelo consumo econômico como por um consumo que transcende as regras mercadológicas e se concretiza nas pequenas ações do dia a dia na modernidade. Um consumo que também é cultural e que permite a criação, a criatividade, a produção, a resignificação, a apropriação e a arte.

Também é através desses consumos que muitos jovens *cosplayers* encontram nos eventos uma forma de protagonizarem cenas representativas mediante performances e ao mesmo tempo manterem vínculos com os artefatos da cultura *pop*. Fora desses espaços, nem sempre se sentem à vontade para compartilhar as ações que efetivam ao vestirem um *cosplay*,

assim como os seus sentimentos ao representarem os personagens. Os encontros com os colegas praticantes são essenciais, nessa perspectiva, para que esses sujeitos não se sintam solitários e reconheçam em suas atuações um modo outro de viver, que se distancie da vida que têm em casa, no trabalho, na escola e nos demais campos de exercício social.

Nesta sessão pretendo discutir, portanto, os aspectos formativos presentes na realização do *cosplay* a partir das entrevistas feitas com Rafa-San, Rihanno e Luka, visto que foram os interlocutores que mais tiveram tempo de entrevista comigo e que compartilharam experiências, aprofundando as discussões sobre as suas performances ao representarem. As impressões produzidas culminaram no desvelamento de outras questões importantes sobre a representação do *cosplay* no campo de pesquisa, sinalizando a relevância de trazê-las neste último capítulo a fim de fomentar reflexões e elucidar a abrangência da prática através de um cenário protagonizado majoritariamente por jovens.

#### **4.1 Construindo aprendizados nas cenas *cosplays***

A efetivação de um *cosplay* pode atravessar diversos significados e constituir valores distintos, não tendo uma lógica que determine exatamente como e por quais motivos muitos jovens escolhem realizar tal prática. Conforme já foi exposto nas falas de alguns interlocutores, as vezes o interesse começa através de um impulso puramente atrativo que somente depois vai ganhando importâncias mais complexas.

Larrosa (2016, p. 08) explica que 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”. Assim como Almeida (2017), quando li essa citação pela primeira vez associei a noção de experiência apresentada pelo autor à experiência de realizar um *cosplay*, pois, ao passo que demanda dos jovens uma série de mudanças durante as caracterizações, que inclui alterações de voz, cabelo e roupas, faz com que estes não mudem efetivamente, dado que “nada acontece” a eles ao mesmo tempo que acontece.

Usam perucas, lentes de contato, colocam acessórios para se transformem em figuras de outros universos mas, uma vez descaracterizados, voltam a ocupar os papéis que já interpretam socialmente. “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” (ALMEIDA, 2017, p. 148). A modificação, em alguns casos,

fica por conta das próprias significações que esses jovens constroem ao longo de seus trajetos na performance.

*Mas o cosplay ele te dá a oportunidade de conversar com pessoas que você nunca conheceu e ficar amiga delas e às vezes você descobrir coisas que você não fazia nem noção que existia, isso agrega a você, e qualquer coisa que te deixe próxima de pessoas, seja competitivo ou de outras culturas, você vai abrir a sua cabeça. O cosplay mexe muito com isso porque tu tá consumindo uma cultura que não é tua, fazendo uma coisa que não é do teu convívio, não é do teu país, tu tá se desconstruindo completamente. Então, querendo ou não, você está inserido em uma coisa que não é sua e você vai encontrar pessoas diferentes naquilo. Então sim, o cosplay ele abre muito a cabeça das pessoas pra muita coisa, especialmente pra diversidade. Tem pessoas que ainda são fechadas? Infelizmente tem né, ninguém pode mudar o caráter de uma pessoa, mas ela conviveu com aquilo, ela sabe que existe, ela não pode mais ignorar. (Luka, 25 anos)*

*Se eu tinha uma entrevista de emprego eu já não tinha mais dificuldade, porque eu já tinha quebrado essa barreira no cosplay. Se comunicar, conhecer as pessoas, então levei pra vida pessoal, profissional, então hoje eu consigo me relacionar melhor com as pessoas e ter uma percepção melhor, saber ouvir, de saber também entender o ponto de vista das pessoas. (Rafa-San, 34 anos)*

As falas de Luka e Rafa-San exemplificam bem os aprendizados e as mudanças sucedidas mediante as experiências que tiveram no *cosplay*. Embora as transformações não tenham acontecido esteticamente de forma imediata, ambos reconheceram que foram capazes de mudar posturas e modos de pensar por vivenciarem situações durante os processos de construção das suas representações. Isso constata que a prática é capaz de produzir experiências formativas a longo prazo, contribuindo para a atuação desses jovens em diferentes espaços sociais.

Imagem 20 – Rafa-San e Luka caracterizados



Fonte: *Instagram* (2019).

Outro ponto importante no tocante aos aprendizados adquiridos no fazer *cosplay* diz respeito às capacidades artísticas e manuais que são capazes de transformar os momentos de fabricação dos personagens em momentos onde esses jovens desenvolvem habilidades para realizar planejamentos. Ainda que comecem sem saber como obter as ferramentas para produzir as caracterizações, ao fazerem pesquisas e procurarem alternativas para confeccionar as peças, acabam se deparando com conhecimentos que se agregam aos seus fazeres cotidianos.

*Onde é que eu fui pegar inspiração? Na escola de samba. As escolas de samba usam aquelas alegorias gigantes e tal, aí eu “cara, porque que eu não pensei nisso antes?” aí eu fui ver os materiais que eles usavam. Aí eu vi que era muito fácil de fazer e minha mãe “não, menina, é muito difícil” e eu “pois em um mês eu vou fazer”, e ela “pois eu duvido”. Ela pagou meu material e eu fiz (risos). Mas no começo, acertar de cara, é terrível. Até hoje é difícil você fazer uma coisa e logo acertar. É impossível você acertar logo de primeira. Quer dizer, não é impossível, mas é 95% de chance de você não acertar de primeira. São 5% de chance. Então assim, na época, eu dizia “eu vou fazer” e não dava certo. Agora eu fico “Pode ser que dê. Vai dar. (Luka, 25 anos)*

O relato acima mostra que o trajeto para confeccionar um *cosplay*, além de desafiador, é muitas vezes descreditado por quem acompanha a jornada desses sujeitos em seus planos de caracterização. Buscar inspirações para realizar o trabalho prático, como indicou Luka ao contar que já se baseou nas escolas de samba, se torna algo essencial pois viabiliza o contato dos praticantes com fazeres diversos e, conseqüentemente, com aprendizados que os ajudam a ampliar seu leque de saberes na performance.

Todavia, as dificuldades podem se constituir ao longo do processo de fabricação do personagem, especialmente no início, visto que a experiência e as habilidades do *cosplayer* vão se desenvolvendo através dos erros e acertos subsequentes. Segundo Luka, é praticamente impossível acertar a confecção de um *cosplay* nas primeiras tentativas pois há níveis a serem ultrapassados pelo praticante ao longo de suas experiências.

*Então são níveis. O Zillian foi isso. Eu parei, eu vi fotos e fotos e fotos, Galpão do Porto da Pedra, Mangueira, Portela... Tudo eu fui atrás. Eu nem sei como foi que eu consegui, mas eu fui, aí eu catei essas informações e comecei a esquematizar, realmente fazer engenharia. Tipo, pegar um papel, botar ali, desenhar o corpo humano, modelar, e eu fui fazendo em papelão, em miniatura de papelão pra ver se encaixava direito. Eu comecei a fazer ele... A gente tá em 2018, eu comecei a fazer ele em 2017. (Luka, 25 anos)*

Persistir, mesmo diante dos erros iniciais, motiva esses jovens a se superarem para os próximos desafios e faz com que aprendam lições significativas no decorrer de suas trajetórias. No entanto, atingir um bom resultado pode demorar e exigir do(a) *cosplayer* várias tentativas: “O Yugi foi o meu segundo *cosplay*, que eu faço até hoje. Só que o Yugi ele se tornou um *cosplay* que praticamente quase todo Sana eu acabo sempre indo com ele. Porque ele é um *cosplay* que eu tô sempre transformando e melhorando ele” (Rihanno, 27 anos). O desejo de



refazer o mesmo personagem também parte da autocobrança e da necessidade desses jovens de provarem que é possível apresentar uma caracterização cada vez melhor.

Imagem 21 – Rihanno usando seu cosplay de Yu-Gi



Fonte: Instagram pessoal de Rihanno.

Rihanno reiterou que as constantes viagens ao centro da cidade a fim de comprar peças e objetos para efetivar os personagens hoje são realizadas de um jeito muito diferente de antes pois ele já consegue identificar a qualidade dos tecidos e as possibilidades que podem ser empreendidas com determinados materiais. Assim, o interesse de aprender a manusear a máquina de costura e a fazer a própria maquiagem surgiram através dessa necessidade de melhorar as caracterizações e ter autonomia no processo de confecção do seu *cosplay*.

*Além de você colocar a mão na massa pra fazer algumas coisas né, isso me abriu mais a mente pra, por exemplo... Eu comecei a enxergar as coisas que me deu interesse de mexer, como eu falei, de botar a mão na massa. Tipo, eu fiquei mais interessado em saber como uma pessoa usa uma máquina de costura, como é que a pessoa se maqueia, a escolha de um tecido. Tanto é que hoje eu não olho mais pra uma loja de tecido no centro como antes, já fico "gente isso aqui dá pra fazer um personagem...", já fico maquinando assim, aí já tô olhando o preço, aí eu choro (risos). (Rihanno, 27 anos)*

Carrano (2000) sinaliza que é necessário reconhecer que a escola não é o único âmbito capaz de promover aprendizados educacionais. É nesse sentido que compartilho do mesmo pensamento de Almeida quando a mesma fala que os *fazeres cosplays* também “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” (2017, p. 29).

Por não serem aprendizados constituídos dentro do espaço escolar formalizado, muitas vezes esses saberes passam despercebidos pela sociedade e não ganham o lugar de reconhecimento que deveriam ocupar. São nos grupos e através das oportunidades de representação em atividades alternativas como o *cosplay* que o jovem consegue, sem maiores interferências externas, recriar, reinventar e fazer uso do tempo para elaborar expressões artísticas/culturais a fim de fixar para si mesmo “fins e meios” (SALES, 2001, p. 26)

Percebo que “se fixar”, sobretudo na cena *cosplay*, tem um valor intransferível para estes *cosplayers* pois ocorre como consequência de algo que deu certo a partir de suas elaborações individuais. O desejo de serem vistos através da representação dos personagens torna-se, desse modo, apenas uma das satisfações que esses sujeitos experimentam ao executarem a performance. Ao se fixarem em um âmbito aonde podem aprender e satisfazer desejos pessoais, provam para os amigos e familiares que conseguem criar algo sozinhos.

*Pelo prazer pessoal, pela satisfação pessoal de eu elaborar um projeto, uma coisa, de colocar em prática e eu saber que deu certo, mesmo com alguns erros ou não, mas fui lá e deu certo, entendeu, independente de eu estar sozinho, ou estar dividindo essa responsabilidade com alguém, então é mais pela satisfação pessoal, o hobby mesmo, da vontade de gostar de um personagem, interpretá-lo e isso me fazer bem. (Rafa-San, 34 anos).*

Na fala de Rafa-San fica claro que seu objetivo ao fazer *cosplay* não é apenas o de vestir a roupa ou participar de uma “brincadeira” temporária mas, para além disso, buscar sensações de prazer ao longo desse percurso. Assim, os erros e as dificuldades para concretizar o projeto passam a ser ferramentas de estímulo já que podem atuar como “degraus” para a conquista de algo maior no futuro.

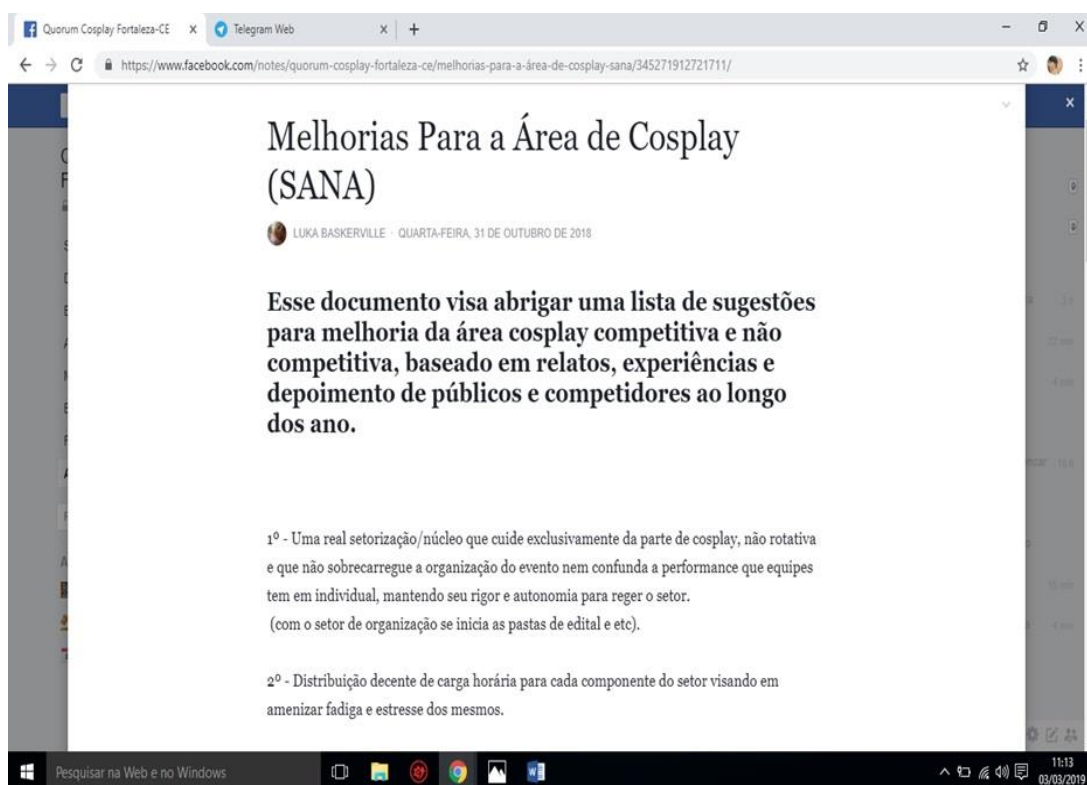
No próximo tópico irei discutir alguns desafios presentes na realização dessa prática, os quais pude visualizar através de minha inserção em uma reunião entre organizadores do SANA e alguns *cosplayers*, para negociar melhorias direcionadas ao setor *cosplay* no evento, analisando, em contrapartida, os trechos das entrevistas de Luka e Rihanno - que trouxeram reflexões pertinentes para compreender alguns marcadores limitativos que podem desafiar o investimento desses jovens na performance.

## 4.2 Negociações entre *cosplayers* e organizadores: os desafios da prática

Conforme discutido anteriormente, as possibilidades de representação com as quais os jovens se deparam ao fazerem *cosplay* constatam que a prática pode ser formativa em diversos aspectos. Entretanto, nos dias que estive no SANA, durante as entrevistas com os interlocutores e nas próprias visitas às redes sociais que discutiam questões relativas à atividade, percebi a presença de alguns obstáculos que desafiavam e colocavam em risco a permanência dos praticantes nesse cenário, sobretudo dentro dos eventos.

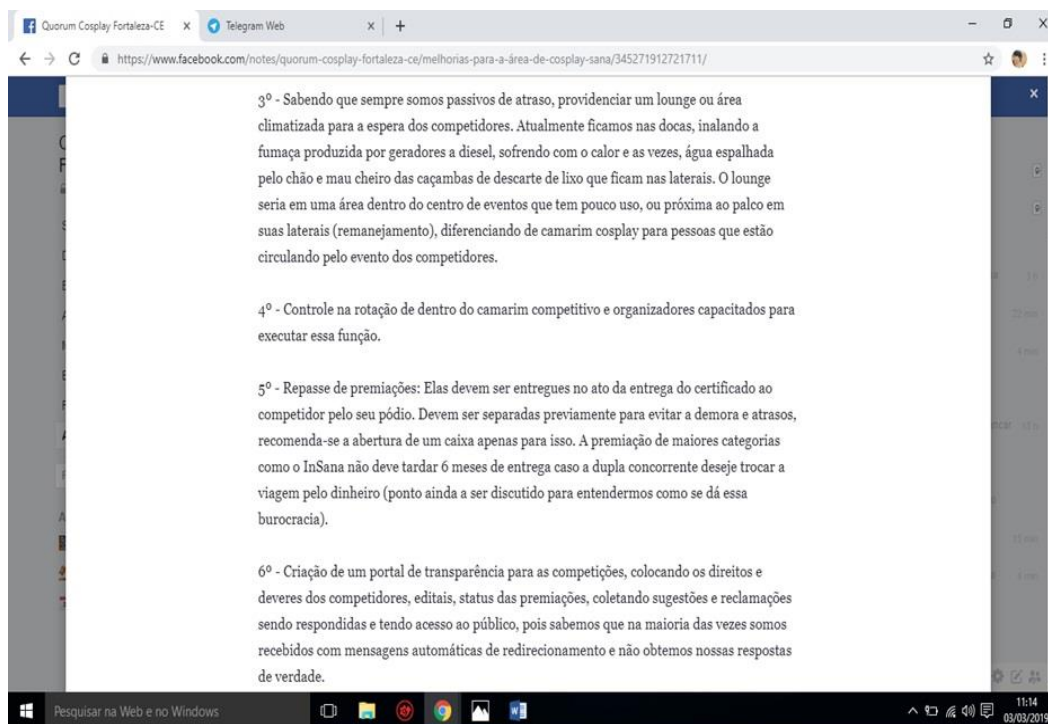
Um deles dizia respeito às próprias políticas dos concursos do SANA e as regras estabelecidas nas competições que, sob alegação dos praticantes, precisavam ser reavaliadas para atender às necessidades reais dos competidores.

Figura 18 – Documento com as demandas solicitadas pelos cosplayers no grupo do *Facebook*



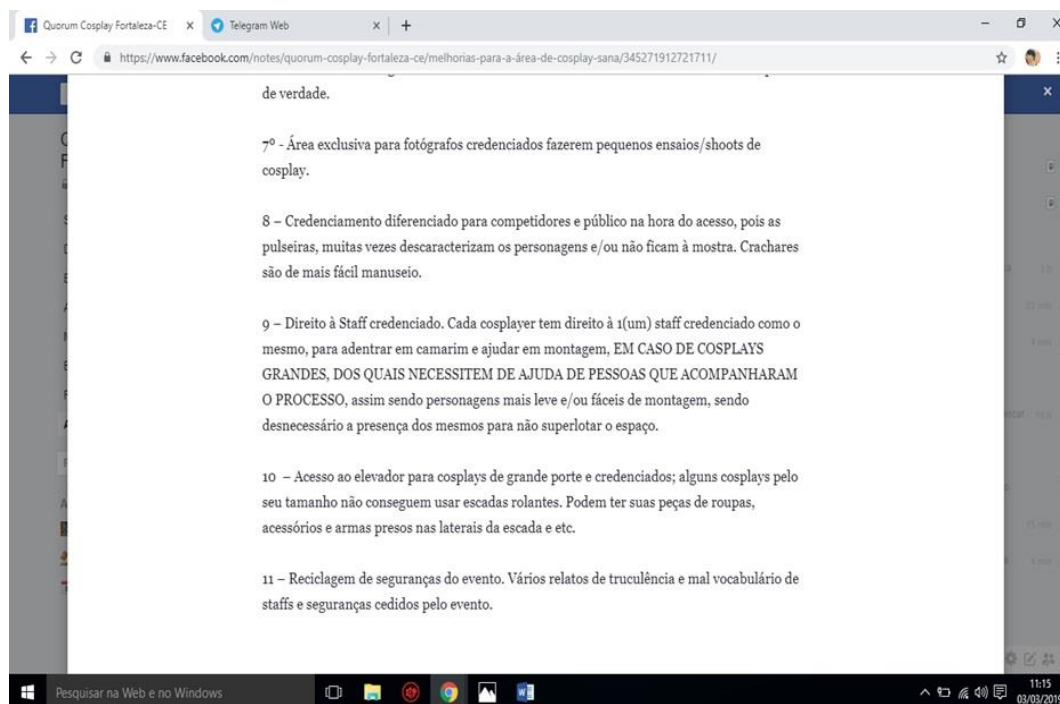
Fonte: *Print Scream* do documento no grupo Quorum Cosplay (2018).

Figura 19 – Continuação do documento, segunda parte



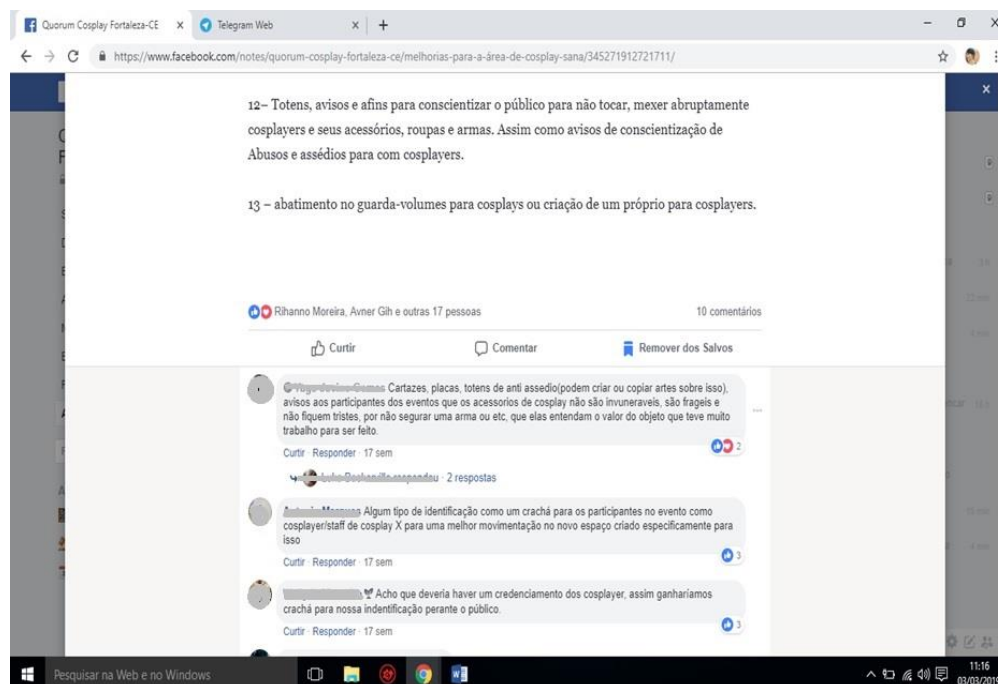
Fonte: *Print Scream* do documento no grupo Quorum Cosplay (2018).

Figura 20 – Continuação do documento, terceira e última parte.



Fonte: *Print Scream* do documento no grupo Quorum Cosplay (2018).

Figura 21 – Comentários de alguns *cosplayers* sugerindo as demandas



Fonte: *Print Scream* do documento no grupo Quorum Cosplay (2018).

A discussão de pautas que visam melhorar o acesso dos(as) *cosplayers* no SANA e nos outros eventos já acontece há algum tempo através de grupos criados nas redes sociais como o *Facebook* e *WhatsApp*, atualmente os mais utilizados pelos participantes e organizadores. Desde as primeiras conversas que estabeleci com Rafa-San sobre a organização dos concursos fui atualizada de que haviam grupos específicos para debater e solicitar melhorias no setor, de modo que busquei me integrar nesses espaços para ficar a par das discussões que estariam acontecendo.

Rafa-San conseguiu me inserir primeiro no grupo do *WhatsApp* e somente depois enviei uma solicitação para o grupo do *Facebook* chamado *Quorum Cosplay Fortaleza*, o qual só tive acesso após ser admitida como membro pela administradora. Assim que recebi a confirmação do pedido<sup>73</sup> pude conferir a pauta vigente, um documento elaborado com todas as sugestões enviadas pelos *cosplayers* para apresentar à organização do evento. Entre tantos pedidos, eles solicitavam, especialmente, que houvesse mudanças no acesso aos bastidores e camarins (que ficavam próximos ao palco de apresentação<sup>74</sup>); o direito à um local seguro para guardar seus materiais, como peças de cenário; um credenciamento diferenciado para àqueles

<sup>73</sup> O pedido foi aceito por Luka, a atual administradora do grupo.

<sup>74</sup> Setor *Art & Fest*.

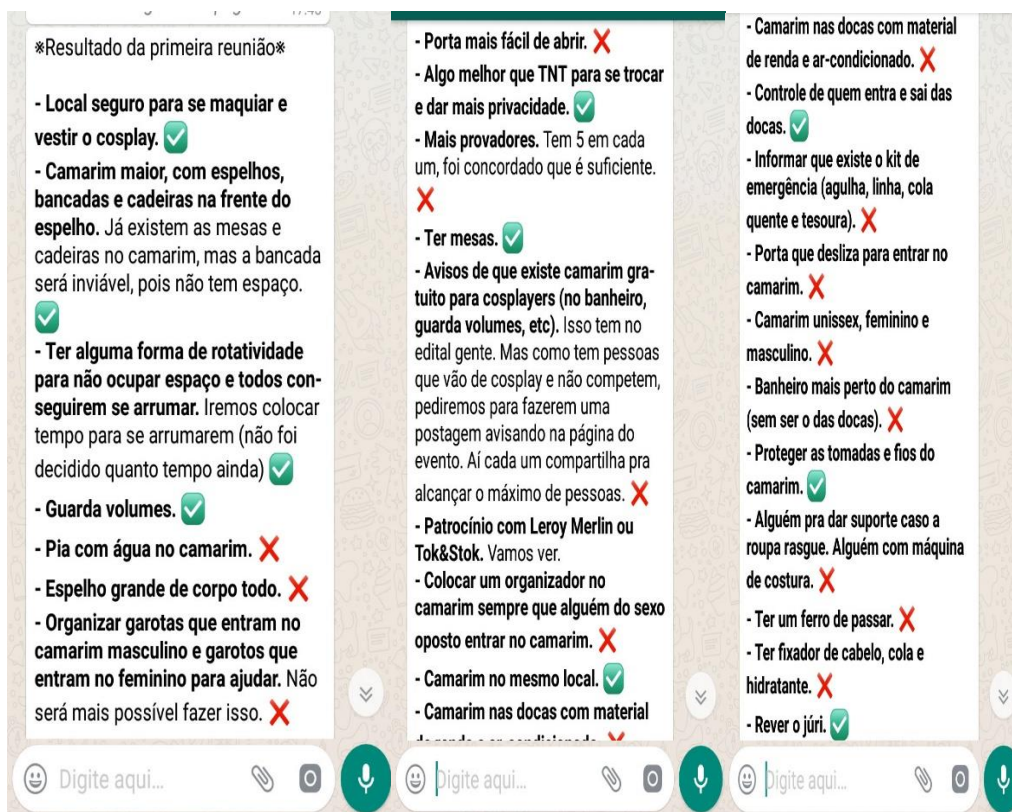
que fossem participar de competições; o repasse imediato das premiações assim que o resultado dos concursos fossem divulgados e uma área especial para tirar fotos profissionais, isolada dos corredores aglomerados.

No grupo do *WhatsApp* notei que as demandas se estendiam e que a comunicação entre os praticantes e os responsáveis por organizar o setor *cosplay* no SANA acontecia de maneira mais fluída, uma vez que os diálogos eram simultâneos e exigiam a participação rápida dos envolvidos. Tive dificuldades de acompanhar todas as mensagens durante os primeiros acessos pois as notificações apareciam no meu celular em horários alternados e nem sempre conseguia visualizar a conversa na hora exata em que ela era iniciada. Foi tentando me manter por dentro dos acontecimentos que resolvi participar da primeira reunião que aconteceu após a última edição de 2018 do SANA, na data 24/06/2019, para obter mais informações sobre essas demandas e ouvir as respostas da organização sobre as solicitações dos participantes.

*Minha presença não causou incômodo ou qualquer tipo de estranhamento ao grupo, visto que já tinha entrevistado Rafa-San, Luka e Rihanno e fiquei perto deles durante o encontro. Na praça de alimentação de um shopping da cidade nos encontramos por volta de 14:30 para iniciar os primeiros diálogos. Com mais ou menos 30 minutos de atraso, somente umas 15:00 todas as pessoas confirmadas começaram a aparecer e a ocupar os lugares na mesa. A principal responsável por mediar a reunião era uma representante do evento, que estava à frente da organização específica do setor *cosplay*, e Luka, que havia criado o grupo do Facebook e elaborado o documento com todas as pautas. O momento perdurou por quase 1 hora e todos tiveram a oportunidade de falar e sugerir suas ideias enquanto a organizadora anotava e explicava o que poderia ser feito de início e o que não seria viável fazer para a próxima Amostra. (Diário de campo, 24 de junho de 2019).*

A acessibilidade, melhora na estrutura dos camarins e o controle na segurança do setor, especialmente nos dias em que os *cosplayers* competiam nas categorias de desfile e *Insana*, foram as requisições mais frequentes durante o processo de negociação dos participantes com o evento.

Figura 22 – Lista com as demandas que foram acordadas entre *cosplayers* e a representante do SANA na reunião.



Fonte: *Print Scream* do grupo cosplay-SANA no WhatsApp (2019).

No decorrer da reunião, Luka e os demais também destacaram as dificuldades de todos utilizarem o anexo do camarim para se vestirem uma vez que o espaço tinha apenas um único espelho, cortinas transparentes nos trocadores e baixa iluminação, fazendo com que a maioria dos participantes tivesse que se deslocar até os banheiros principais, distantes do palco de apresentação, para finalizar os preparativos de caracterização.

O valor da premiação de desfile, na perspectiva de Rihanno, se apresentava insuficiente considerando os altos gastos que alguns *cosplayers* tinham ao produzirem suas roupas e acessórios. O mesmo afirmou: “*Num desfile cosplay o primeiro lugar é seiscentos. Então, tipo, tem cosplay que sai muito mais caro, com seiscentos reais não dá pra pagar nem a metade, e olhe lá quando é a metade...*” (Rihanno, 27 anos).

Após o fim da reunião, conversei rapidamente com uma das organizadoras e perguntei se todas àquelas solicitações seriam atendidas, tendo o evento disponibilidade e recursos para promover as mudanças necessárias já nas próximas edições, dado que o número de pedidos era relativamente extenso. A mesma me explicou que gostaria de poder atender a

maioria das necessidades de forma imediata, mas que sendo apenas uma das representantes do setor, dificilmente conseguiria dar conta da lista completa e garantir que tudo fosse assegurado na Amostra seguinte.

Nesse sentido, parte das demandas discutidas acabaram sendo registradas para que somente os organizadores gerais<sup>75</sup> pudessem analisar e decidir o que poderia ser feito, e outras foram descartadas conforme os *cosplayers* e a representante verificavam as possibilidades de execução prática. O resultado desse encontro foi extremamente produtivo pois, pela primeira vez, vi uma organização dos *cosplayers* para reivindicarem melhorias e a iniciativa do evento em estabelecer um diálogo com esses jovens a fim de ouvir suas requisições.

Segundo Fialho e Nascimento (2015, p. 206) a ausência de esclarecimentos sobre a prática *cosplay* auxilia na desvalorização da atividade e, por consequência, na produção de preconceitos dado que a sociedade ainda qualifica tal manifestação como isenta de propósito e relevância. Assim, entendo que as reivindicações desses jovens são também uma forma de luta e defesa pelo reconhecimento de suas próprias ações dentro da prática.

Também, de acordo com as autoras, a participação no *cosplay* integra duas perspectivas de atuação: a do sujeito ativo e passivo, sendo o ativo o *cosplayer* e o passivo o próprio espectador. Para ambas, essa configuração influencia diretamente as relações de consumo dentro dos eventos de cultura *pop* japonesa pois o *cosplayer*, exposto às atividades geradas nesse ambiente, acaba atuando como atração e colaborando para o consumo do lugar, “culminando no fortalecimento do evento e na sua disseminação” (2015, p. 206). Ter o *cosplay* como uma das atrações, portanto, traz benefícios diretos aos encontros pois ajuda-os a movimentar o consumo e a aumentar o público visitante durante as edições.

A fala a seguir, de Rihanno, mostra que fazer *cosplay* também engloba uma série de expressões artísticas que no Brasil poderiam ser mais valorizadas, como as das próprias escolas de samba, no carnaval:

*É porque, tipo, aqui no Brasil essa arte ainda não é vista. Se você for comparar a arte cosplay, ela pode ser tão bem vista quanto uma pessoa que tá lá no carro alegórico em São Paulo, Rio de Janeiro, uma escola de samba. Se você parar pra notar aquilo é quase um cosplay, só que eles ali pra fazer uma homenagem a alguma coisa, o que não muda tanto. Mas olha o tanto de público e mídia que eles têm. O cosplay também pode ser daquele jeito. Você vai ver competições em que as pessoas estão fazendo verdadeiras obras. Já tão criando obras e estruturas imensas para representar robôs, representar animais num palco, você fica maravilhado. (Rihanno, 27 anos)*

---

<sup>75</sup> A organização do SANA é dividida por setores, tendo cada área atrativa um grupo de pessoas que fica responsável pelo seu funcionamento durante o evento. Esse grupo de organizadores geralmente atende à um outro grupo de organizadores que fica em escala hierárquica maior e, portanto, têm mais controle sobre as decisões/demandas gerais que são repassadas pelos demais.



Rafa-San afirma que o SANA não tem sido um evento que limita ou impõe dificuldades para reconhecer, ainda que indiretamente, às diversidades de representação inseridas nas performances dos(as) *cosplayers* que atuam no espaço:

*O leque é muito grande e tem espaço pra todo mundo... Então todo mundo vai lá e expressa a sua arte e eu acho que é importante porque mostra a força que tem a arte, na força que tem o cosplay, que você pode quebrar esses paradigmas e fazer o que vai te deixar feliz. E eu vejo que tem aceitação. O evento, talvez por ele não falar, não abraçar explicitamente, mas, se a gente for dar uma olhada nas regras dos concursos contém essa liberdade né. Você pode se expressar como achar melhor. Claro que não pode infligir algumas regrinhas né, como falar palavrão, nada obsceno, nem que tenha excesso de violência, né... Nada muito assim, mas... é como se fosse meio que indireto sabe. Não existe apoio direto de levantar a bandeira, né, de abraçar a causa. Mas eu acho que as pessoas que participam aqui elas não se limitam. (Rafa-San, 34 anos)*

O relato do mesmo, entretanto, evidencia que a ausência de um posicionamento em apoiar abertamente essas questões pode não deixar claro para muitos jovens, “os quais buscam experiências novas na tentativa de compreender sua identidade social no mundo” (FIALHO, NASCIMENTO, 2015, p. 2007) que esses âmbitos também podem ser espaços para explorar e conhecer manifestações identitárias, de gênero e sexualidade, mesmo que indiretamente, já atuem proporcionando isso.

No próximo tópico irei discorrer sobre as mudanças que ocorreram no evento em relação à inclusão de ações para promover às diversidades de representação, traçando um paralelo com os relatos dos interlocutores, especificamente, sobre os preconceitos que estes já presenciaram, ou vivenciaram, ao realizarem seus *cosplays*.

### **4.3 Um setor em mudança**

A reunião que aconteceu para discutir as transformações no setor *cosplay* do SANA acabou possibilitando o engajamento de muitos *cosplayers* no grupo do WhatsApp e facilitando a comunicação dos participantes com a organização do evento. Na edição seguinte parte das demandas já estavam sendo implementadas mostrando que os organizadores mantiveram o compromisso com os competidores e se engajaram no processo de mudança das pautas principais.

Mais uma vez estive presente nos dias do evento, dessa vez na edição de julho de 2019, e pude comprovar que haviam implementado melhorias para os praticantes que disputariam nos concursos e para os que iriam apenas transitar no espaço. Por exemplo, na ala

dos camarins, as cortinas de todos os trocadores haviam sido trocadas por um tecido mais escuro que não transparecia a silhueta de quem estava se vestindo e foi acrescentado, no mesmo anexo, uma área para os(as) *cosplayers* se maquiarem e receberem o auxílio de costureiras em casos de acidentes pequenos com as vestimentas.

Já nas entradas de acesso ao *Art & fest*, aonde concentram-se a maioria das atrações, havia um banner orientando os(as) *cosplayers* a denunciarem em casos de assédio, garantindo que medidas seriam tomadas se algo nesse sentido fosse praticado por alguém. Nas imagens a seguir apresento a comprovação dessas ações:

Imagem 22 – Camarim *Cosplay*, parte externa



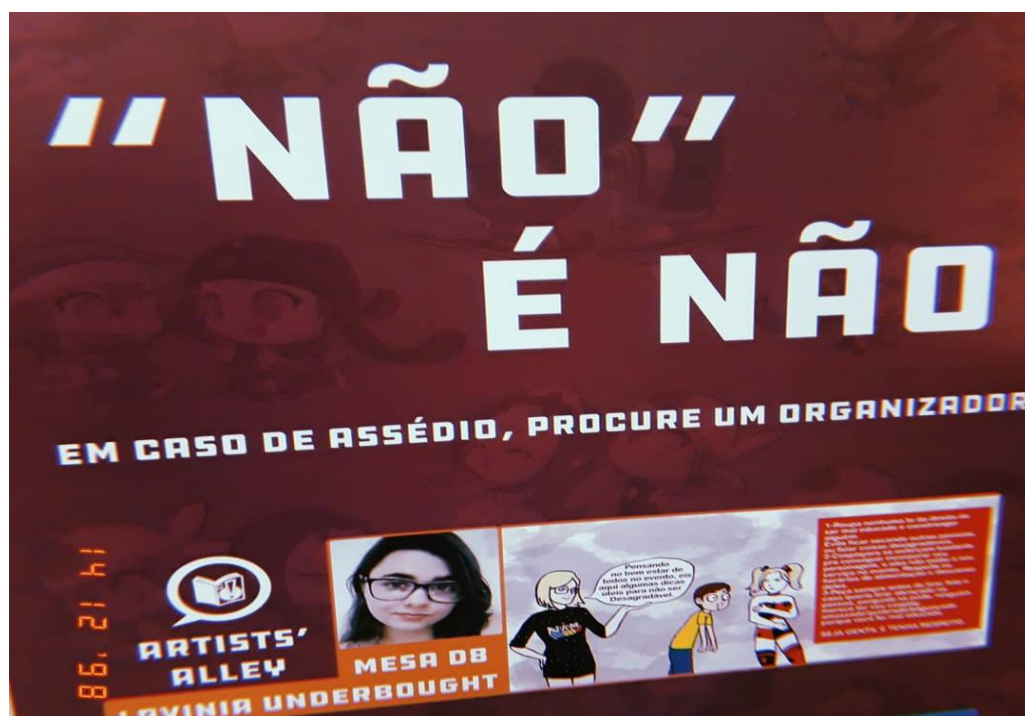
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2019).

Imagem 23 – Parte interna do Camarim *Cosplay* com os vestuários reorganizados e a área nova para os participantes realizarem consertos e suas maquiagens



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2019).

Imagem 24 – *Banner* de orientação para os(as) *cosplayers* agirem em casos de assédio



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2019).

Imagem 25 – Mais informações do *Banner*

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2019).

A necessidade de efetivar tais medidas, conforme já trouxe no início do capítulo, vem sendo discutida há algum tempo em grupos e fóruns da internet, sobretudo entre as *cosplayers* que costumam usar vestimentas mais curtas ou se caracterizam de personagens consideradas sensuais e *sexys* nas histórias dos animes. Como bem pontua Almeida (2017, p. 141):

Muitas jovens, ao usarem 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.

Destaco que a realização dessa iniciativa foi extremamente pertinente pois já sinalizava a importância dos eventos intervirem aplicando ações para prevenir a ocorrência de assédios. Nas redes sociais, muitos elogios foram realizados à organização do SANA por atender parte das demandas acordadas na reunião e acrescentar outras medidas de proteção aos *cosplayers*. O diálogo entre os(a) praticantes e organizadores mostrou que a colaboração entre ambos precisava acontecer para que ações importantes comesçassem a ser empreendidas no evento.

Segundo Rafa-San, a relação entre os grupos *cosplays* hoje em dia está melhor do que era quando ele começou a se apresentar no SANA, algo que vem facilitando a união entre os competidores e, conseqüentemente, a buscar coletiva por melhorias no setor: “*Olha, não é como antigamente. Hoje a gente não vê tantos grupos mas a gente vê uma certa união. Pessoas*

*que fazem personagens completamente distintos mas que hoje conversam e trocam afetos, e antes existiam vários grupos mas muito desunidos”.*

Sales (2001) afirma que a desqualificação do discurso juvenil faz com que a sociedade trate os jovens como indivíduos que não podem se impor ou falar por si. É desse modo que as instituições sociais e os diversos campos de conhecimento, segundo a autora, tomam posse das discursividades sobre as juventudes tirando desses sujeitos o direito de se manifestarem e reivindicarem ações nos âmbitos em que atuam. Nesse sentido, os grupos simbolizam papel decisivo pois são “espaços de construção de um devir, onde podem agir, falar, lutar, produzir e suscitar eventos culturais e sociais” (2001, p. 27). São nesses ambientes que os jovens se sentem motivados a formarem parcerias para travar lutas contra as formas de repressão que sofrem.

Também concordo com a mesma ao pontuar que a noção de política constituída pelos jovens pode transparecer através de vários sentidos e possibilidades. Ainda que muitos afirmem não sentirem interesse em participar de organizações como sindicatos e partidos, isso não quer dizer que eles não estejam efetivando políticas de acordo com seus moldes e necessidades dentro dos grupos.

Os jovens estão fazendo política quando estão construindo outras formas de agrupamentos. [...] Mesmo criticando a forma tradicional de fazer política o jovem acredita que pode inventar outras formas através de suas organizações culturais uma vez que estas têm se constituído um espaço onde grupos e indivíduos podem se representar e também num espaço onde possam questionar o sistema em sua dimensão da produção de subjetividade. As organizações dos jovens podem além de ser espaço de sociabilidade, tornar-se também um espaço de exercício da democracia. Como também podem reproduzir formas conservadoras de autoritarismo, alienação. Para resistir às tentativas de controle social, é fundamental que uma das finalidades dos grupos seja a luta pela autonomia, pela liberdade de singularização. Alguns grupos tentam transformar normas, disciplina, regras, dando um novo sentido ao grupo, criando de fato práticas criativas, revolucionárias que os jovens desenvolvem para estar no mundo. (SALES, 2001, p. 35-37)

Entre os(as) *cosplayers* que frequentam o SANA foi possível identificar que houve uma organização política quando estes(as) jovens decidiram elaborar coletivamente planejamentos e discutir pautas para alcançar as mudanças que consideravam necessárias no setor em questão. Tais ações, entretanto, por não se configurarem em um espaço considerado institucionalizado, do ponto de vista formal, nem sempre são reconhecidas como políticas e acabam ficando no campo da invisibilidade, não ganhando a repercussão que deveria.

Apesar disso, a inclusão dos banners orientando as denúncias em casos de assédio, como mostrado nas imagens 24 e 25, foi uma ação que levantou questões importantes no

decorrer das entrevistas pois trouxe reflexões no tocante aos preconceitos que esses jovens já presenciaram ou viveram ao fazerem *cosplay* nos eventos.

*Então, se você fizer um personagem que tem uma estrutura corporal mais fina, mais delicada, e você for, sei lá, plus size como eu, putz aí “tá gorda pra caramba, tá horrorosa”. Já fiz cosplay de League Of Legends, a Ashe, e aí falaram “nossa, essa Ashe tá bufada heim”, que é gorda. Mas então, eu ignoro porque eu tô muito segura de mim. Eu penso assim, pra mim é um personagem, então eu não tô fazendo pouco com a cara de ninguém, eu tô representando um personagem. (Luka, 25 anos)*

*No meio cosplay, tipo, algumas palavras como preconceito, imagem e principalmente aquela coisa da sociedade sempre colocar você que tem que ser perfeito, o padrão. Então o padrão também atinge o mundo cosplay, que é aquela coisa, aquela questão de estereótipo “ah, pra você fazer tem que combinar”, “o seu cosplay só vai ficar legal se você for bonito”, “Ah, você não pode ser um negro querendo fazer cosplay de branco”, “você não pode ser um gordinho querendo fazer cosplay de magro, ou vice versa”. Ainda tem e existe muito isso. (Rihanno, 27 anos)*

Buscar a caracterização “perfeita” pode levar muitos *cosplayers* a desenvolverem uma autocobrança excessiva além do sentimento de insuficiência já que o modelo de *cosplay* “idealizado” passa a ser guiado por um estereótipo inalcançável que padroniza a beleza estética através de determinados atributos físicos. Assim, ser magro ou gordo “demais”, alto, muito baixo, negro, moreno, “pouco bonito”, ou “nada parecido com o personagem” se tornam comentários frequentes quando esses jovens decidem performar as figuras animadas.

É possível entender que tais percepções se constituem atreladas à um padrão de beleza legitimado socialmente e pautado no “modelo europeizado”, que desde o período colonial não foi superado e permanece sendo usado como referência. Costa (2006), ao criticar o processo de conhecimento científico que se baseou unicamente sob a lógica da cultura europeia, traz reflexões interessantes com relação aos estudos sociológicos pós coloniais produzidos com o intuito de mostrar que a dicotomia entre “europa” e “não europa” (QUIJANO, 2010) foi uma grande impulsionadora de diferenças não só intelectuais e políticas, mas culturais, raciais, étnicas e de gênero, que hoje devem ser repensadas e reavaliadas.

Para Quijano é justamente a partir dessa visão dicotômica que “a distribuição dos indivíduos nas relações de poder tem, conseqüentemente, o caráter de processos de classificação, desclassificação e reclassificação social de uma população, ou seja, daquela distinção que ocorre num padrão societal de poder de longa duração” (p.102). A partir dessa perspectiva o autor pretende mostrar que os períodos históricos podem até se diferenciar em relação a esses processos, mas as disputas de poder e os conflitos entre indivíduos, assim como os padrões na construção de papéis sociais, sempre estarão presentes, ainda que as necessidades, os interesses e o próprio contexto se modifiquem. Como consequência da legitimação do

eurocentrismo, perpetuou-se a ideia de que existia uma Europa civilizada e uma “não Europa”, sendo essa última, por sua vez, “primitiva”, devendo seguir os passos da “civilizada”.

Os autores reconhecem que negar os próprios traços culturais, raciais e étnicos através da desvalorização e do não reconhecimento destes para visibilizar um padrão “outro”<sup>76</sup> ajuda diretamente na imposição de estereótipos e, portanto, na configuração de posturas intolerantes ao que não seguir o “modelo de referência” instituído.

Nesse caso, performar um *cosplay*, ainda que seja considerado, para muitos jovens, um momento de diversão e uma forma de escapar temporariamente da realidade social, também pode resgatar cenários de “não encaixe” e de intolerância ao que é visto como diferente, uma vez que existe um padrão que continua sendo refletido e propagado socialmente.

O não alcance desse padrão nem sempre se torna um problema grande para alguns praticantes, como é o caso de Luka, que garante estar segura de suas caracterizações independentemente dos comentários depreciativos que venha a receber. No entanto, para outros, a insatisfação com o resultado estético pode ser motivo para a desistência do *cosplay* e até se tornar um sofrimento na hora de realizar a performance:

*Há um tempo atrás eu me cobrava muito sim e sofria muito por conta disso, porque... (pausa), você planeja uma coisa e aí acaba não dando certo, alguma dificuldade, algum problema e eu ficava frustrado porque não dava certo, as vezes queria desistir. As vezes subia no palco só porque já tinha feito algo e dizia “agora eu vou até o final”, sabe? Eu me senti mal depois foi na primeira vez que eu fiz o Shouran (Sakura Card Captors), eu não gostei das fotos depois, da peruca, da maquiagem, eu não gostei. (Rafa-San, 34 anos)*

*Apesar de dizerem, no mundo pop, que o cosplay é diversão, é, é diversão, mas querendo ou não em muitos de nós ali existe realmente aquela vontade de ganhar, existe também aquela questão de que as pessoas são perfeccionistas ao ponto de trabalharem cada detalhe, e que muitas vezes se não tiver aquilo a roupa nem é usada. (Rihanno, 27 anos)*

A cobrança para conquistar reconhecimento e ganhar as competições de palco também pode gerar apreensão por parte dos competidores já que os critérios exigidos continuam se baseando fortemente na fidelidade da caracterização e no nível de semelhança atingido pelo(a) *cosplayer* com o seu personagem. Apesar de não haver limitações quanto ao tipo físico ou separações de gênero nos editais, dificilmente o parâmetro estético é ignorado nos concursos, sendo os ganhadores, geralmente, àqueles que mais se aproximam de uma caracterização “perfeita”.

---

<sup>76</sup> Conforme pode-se perceber em vários personagens de animação japonesa, a maioria dos animes incorporam traços da seguinte característica estética: os desenhos possuem cabelos loiros e lisos, pele branca, corpos magros, altos, esbeltos e, na maioria das vezes, olhos gigantes e claros.

Rafa-San também confirma que, embora hoje não se limite mais a seguir determinando padrão estético quando vai produzir seus *cosplays*, vez ou outra ainda sente-se mal ao ver fotos suas no celular caracterizado de personagens anteriores, admitindo, inclusive, que já adaptou as vestimentas de um personagem para parecer visualmente mais forte, conforme expõe: “*Olha, eu me prendo as vezes sim, um pouco. Quando eu vejo alguns personagens assim mais fortes, com porte físico forte, eu tento fazer uma roupa que me dê um molde assim mais encorpado*”

Presentes em uma estrutura social capitalista que classifica cada vez mais as expressões juvenis e as toma como mercadorias, esses jovens precisam criar, dentro dessa mesma estrutura, “espaços de visibilidade para evidenciar as suas expressões” e capacidades. É nesse sentido que encontram no *cosplay* a oportunidade de performar personagens e histórias que evidenciem suas qualidades e uma beleza que só é enxergada por eles ao estarem caracterizados dessas figuras (ALMEIDA, 2017, p. 156).

Ainda que fazendo *cosplay* não estejam isentos de sofrer preconceitos ou passar por dificuldades durante a elaboração das performances, para lidar com as adversidades esses sujeitos também aprendem a desenvolver mecanismos para superar as imposições sociais ao representarem os personagens que escolhem. Independente do gênero, dos aspectos físicos, da personalidade e de várias outras características, invertem uma lógica de representação “ideal” e mostram que o importante é entrar no “jogo” da fantasia.

*Então assim, pra mim é mais fácil fazer os masculinos porque, apesar de ter uma carinha redondinha, de bolachinha, eu consigo fazer uma cara que as pessoas dizem: “cara, tu dá medo...” Então isso é muito fácil pra mim. Eu já fui fazendo vilões e vilões, então isso já vai ficando na estrutura da pessoa. Pra mim é muito mais fácil pegar um personagem que ele é um brutamontes, apesar de que, quem me vê assim, sabe que eu tenho pena de usar papel higiênico com desenho de bichinhos (risos), mas é muito mais fácil pegar um brutamontes e maquiagem a minha cara pra me parecer um pouco mais masculina e afastar os seios, ou prender os seios e fazer uma roupa que minha estrutura corporal já possa carregar, do que eu ter que adaptar, fazer uma maquiagem mais feminina. (Luka, 25 anos)*

De acordo com Dayrell (2009), seja na instituição escolar ou familiar, a juventude continua sendo associada à indisciplina, a irresponsabilidade e a rebeldia, permeada por conflitos, especialmente quando os jovens rejeitam os padrões requeridos para seguir suas próprias regras de comportamento.

Desse modo, a escolha de fazer um *cosplay* nem sempre é vista pelos amigos e familiares desses sujeitos como algo construtivo. Rihanno, por exemplo, justifica sua participação na prática afirmando que os ganhos não vêm apenas em forma material ou através de premiações, quando consegue se destacar nos concursos, mas por meio de aprendizados que pode levar para a vida fora dos palcos.



*E uma outra coisa legal também é que o cosplayer, na arte de fazer, ele pode ajudar também até como projeto de qualificação pra jovens, tipo, ajuda muito. Porque isso incentiva também a arte da carpintaria, incentiva a costura, o teatro, porque tipo, eu fiz teatro pra aprimorar as minhas atuações de cosplay. Isso ajuda muito. [...] A gente fica chateado é que as pessoas ficam: “vai ganhar o quê fazendo isso? O quê que tu ganha fazendo isso?”. Eu digo por mim, a recompensa que tem ela não é exatamente o ganho material, espécie, líquido, mas ela é o ganho que você... Porque querendo ou não, o cosplay ganha fama, ganha reconhecimento pelo personagem. Porque o personagem que você faz ele é aplaudido de uma certa forma. Toda vez que eu bato uma foto a pessoa sempre fala: “seu personagem tá lindo, tua roupa tá linda, perfeito...”, “tá isso, tá aquilo...”. Então aquilo ali é um ganho porque é também uma experiência, porque você tá lidando com o público. Então você não pode chegar e ser arrogante, você tem que ter um tratamento, porque a pessoa vai esperar também, que tipo, o cosplay ele vai também ter que saber o que ele tá vestindo, então a pessoa sempre vai perguntar alguma coisa, alguma referência da obra que ele tá fazendo parte. Já aconteceu comigo, a pessoa fica “e aí, qual aquela frase lá que ele fala?” A pessoa já vai com a expectativa de ver o personagem através de você. (Rihanno, 27 anos)*

Sales (2001, p. 30) destaca que o “potencial criador dos jovens constrói possibilidades de mudanças na vida cotidiana, desperta sonhos de ser livre, ser feliz”. Dito isto, seria correto afirmar que a prática *cosplay* não oferece ao(a) cosplayer apenas a possibilidade de representar versões diferentes de si, mas alternativas de se reinventar, criar e recriar ações (ALMEIDA, 2017) que lhes possam ser úteis tanto no decorrer da atividade como fora dela, nos âmbitos em que atua cotidianamente. Como afirma Rafa-San:

*Através da arte você passa uma mensagem, uma maneira de dizer: “olha, o cosplay é um hobby, é pra ser alegria é pra ser diversão, é um prazer, independente do personagem que você for fazer. E é uma forma de quebrar a barreira suave, entendeu? De mostrar uma arte, de dizer que não tem nenhum problema.*

Ao escolherem fazer *cosplay* como forma de externalizar todos esses potenciais, os jovens conseguem passar uma mensagem importante para a sociedade, de que é possível sim obter aprendizados significativos em espaços não convencionais e através de atividades que permitem maior liberdade de expressão artística, já que nelas têm a possibilidade de vivenciar, através de representações e performances, perspectivas diferentes daquelas que normalmente já estão acostumados a enfrentar no seu dia a dia. Nesse trajeto, os(as) *cosplayers* são convidados a se desafiarem constantemente e a encontrarem meios que viabilizem sua permanência na prática, sendo os incentivos, muitas vezes, elementos que determinam as escolhas e os caminhos no momento de representar, conforme veremos a seguir.

#### 4.4 Jovens em seus percursos *cosplays*: sobre as escolhas e os incentivos

Como foi discutido nas sessões anteriores, várias são as motivações e os desafios com os quais esses jovens se deparam ao realizarem seus *cosplays*. Desde a escolha do personagem até a confecção das vestimentas e dos acessórios utilizados, eles passam por procedimentos e etapas específicas antes de conseguirem alcançar o resultado almejado, de performar as figuras animadas para serem reconhecidos e admirados nos eventos.

Tal percurso leva esses sujeitos a constituírem aprendizados e lições importantes, a incorporarem novos sentidos de vida e formas de interagir com o mundo e, conseqüentemente, com a sociedade que os cerca. Influenciados pelas opções de consumo através das mídias digitais-imagéticas, são envolvidos pelas classificações de grupos e subgrupos que, cada vez mais, têm se tornando um local de pertencimento e de compartilhamento de gostos e interesses. Não obstante, acabam se encaixando em atividades que, ora lhes fornecem reconhecimento e visibilidade, e ora lhes conduzem à olhares de estranhamento, julgamento e curiosidade.

As justificativas desses jovens ao adentrarem no *cosplay* não são homogêneas e passíveis de generalização, mas evidenciam um ponto semelhante que pode ser interpretado como essencial entre as razões que estiveram presentes nos relatos discutidos acima. É possível dizer que, todos que fazem *cosplay*, o fazem guiados por algum desejo. Seja pelo desejo do reconhecimento, da visibilidade ou da vontade de acessar uma realidade diferente, é por meio do desejo que iniciam sua jornada de *cosplayers*.

Araújo e Moura (2016, p. 29) salientam que a fase da juventude é “marcada por desejos, interesses múltiplos e efêmeros, descobertas, escolhas, atitudes e elaboração de sentidos sobre as suas vivências cotidianas”. Assim, os jovens se deparam constantemente com sentidos e ações que lhes despertam o interesse de mostrar ou adquirir capacidades. Penso que quanto mais acessível for transitar nos “espaços de pertencimento alternativos”, mais existe a chance de permanência desses sujeitos nas atividades nas quais se integram.

Como foi enfatizado, ao fazer *cosplay* o(a) jovem pode acessar mundos e realidades enquanto performa figuras de várias histórias. No entanto, ao mesmo tempo que pode acessar uma realidade em minutos, dela também pode se “desfazer” quando tira a caracterização do corpo e vai embora para casa. Rafa-San explica que há casos de *cosplayers* que desistiram e voltaram a realizar performances anos depois, desenvolvendo outras capacidades e sendo referências para os participantes recentes:

*Têm pessoas que deixaram o cosplay há anos e voltaram, como no caso de um amigo meu, o Tarcísio, e ele voltou e mostrou que ele é capaz de fazer armadura, fazer acessórios e ele tava aí, “perdido”, sem fazer nada e agora ele descobriu que tem*

*potencial e isso tem sido um orgulho. Eu olho assim e fico maravilhado e eu vejo que a gente tá ficando velhinho e que tá deixando um legado e essas pessoas que tão próximas da gente, a gente consegue passar pra elas a nossa experiência e não só passar como também aprender com eles, né... E a gente sabe que tá em boas mãos no cenário cosplay. Podem ser pouquinhos mas tá dando resultado (risos).*

Na fala do mesmo percebe-se que há uma flexibilidade que permite que os praticantes possam sair e voltar a fazer *cosplay*, não tendo a obrigatoriedade de estarem sempre se caracterizando e participando dos eventos, se desejarem parar. Considerando a fase juvenil um trajeto repleto de transitoriedades, torna-se algo comum para muitos jovens migrarem de atividade em atividade até descobrirem novas práticas de interesse ou mesmo se redescobrirem naquelas que já experimentaram por um breve período.

A viabilidade e os incentivos para permanecer em qualquer atividade são relevantes, nesse sentido, pois podem manter o interesse dos jovens “ativo” nas práticas que efetivam. Entretanto, no caso do *cosplay*, nem sempre são fatores que determinam a decisão desses sujeitos de continuarem se caracterizando.

*Eu não sei até quando eu vou conseguir fazer, mas eu acho que a única coisa que me motiva, fora o meu colecionismo pra Cavaleiros do Zodíaco, que é outro hobby e tal que eu tento ficar intercalando entre um e outro, né, porque ambos desgastam bastante. Não sei. Ou então por alguns imprevistos nos últimos acontecimentos que você vai se desmotivando sabe... Hoje a premiação tá até melhor né, motivo pra gente não se desanimar, ainda que ninguém vá só pelo dinheiro né, mas as vezes dá um desânimo sim. Mas quando eu faço uma coisa e vejo que deu certo eu fico muito feliz, mas eu não tenho tanta animação como eu tinha antes. (Rafa-San, 34 anos)*

De acordo com Rafa-San, apesar do SANA ter aumentado o valor das premiações competitivas há momentos em que ele se sente desmotivado a fazer suas caracterizações, embora admita que fique feliz quando consegue realizá-las e ver que o resultado deu certo no final. Os fatores ligados à uma produção de êxito são fundamentais para vários praticantes pois muitas vezes é o que compensa o esforço “depositado” na confecção do *cosplay*, garantindo, inclusive, que continuem performando futuramente.

Para Luka, a escolha de fazer personagens que são aparentemente muito difíceis e, portanto, desafiadores, a tira de sua zona de conforto mas também garante que ela se supere nas caracterizações seguintes:

*É aquele negócio “ah, então quer dizer que você vai fazer uma armadura cheia de espinhos, um megazord?” Não (risos). Mas tipo assim, eu tenho muito pé no chão. Então assim, vamos pegar o Zilean, que foi o que ganhei o Sana recentemente. Eu olhei assim pra ele e pensei “mano, eu vou me estripular toda nisso aqui”. Ai o que é que eu fiz, eu fui avaliar se era realmente difícil fazer. A roupa não era. A roupa eu já fazia, eu costuro. O problema ia ser o relógio, como é que eu ia fazer esse relógio... Então eu comecei a desmembrar coisas. Eu pensando que tinha que ter um jeito de fazer e de colocar ele nas costas. E minha mãe “não, menina, é muito difícil” e eu “pois em um mês eu vou fazer”, e ela “pois eu duvido”. Ela pagou meu material e eu fiz (risos).*

Imagem 26 – Ilustração de referência do personagem Zilean e o *cosplay* feito por Luka.



Fonte: *Instagram* (2019).

Nesse trecho a mesma conta que ter ido atrás de produzir o personagem Zilean lhe causou certa insegurança no início, mas que a sensação foi suspensa quando analisou o projeto e percebeu que tinha as habilidades de costura necessárias para fazer a roupa e elaborar a engenharia dos acessórios.

De fato, como já foi pontuado, nem todos os *cosplayers* desenvolvem aptidões manuais preferindo contratar serviços externos quando não sabem realizar as produções por conta própria, mas isso não significa que estes também não aprendam a desempenhar outras tarefas e a se desafiarem no percurso de elaboração do *cosplay*, como mostrado nos exemplos abaixo:

*Nem todos os cosplayers têm aquela obrigação ou aquela, vamos dizer assim, talento pra fazer e colocar a mão na massa. Então eu já recebi uma crítica uma vez da pessoa simplesmente dizer “ah, pera aí, você é um cosplayer e não faz seus próprios cosplays?”. Uma pessoa que já é experiente no cosplay falou pra mim que pelo fato de eu ter medo, ou simplesmente eu não querer fazer meus próprios cosplays, eu não ser considerado um cosplayer. Mas o cosplay é a pessoa que veste. (Rihanno, 27 anos)*

Rihanno conta que já chegou a ser julgado e que recebeu a titulação de “não *cosplayer*” quando assumiu publicamente que não sabia produzir suas caracterizações e que para isso terceiriza o trabalho de *cosmakers* profissionais. O *cosplayer* que também atua como *cosmaker* costuma ser reconhecido dentro dos grupos e ganha o respeito dos colegas por ter

autonomia em seu processo de caracterização. No entanto, àqueles que não se interessam em efetivar os trabalhos manualmente, mesmo que desenvolvam outras capacidades, seja elaborando as performances de suas apresentações ou divulgando as fotos nas redes sociais, nem sempre se destacam sob os olhares dos praticantes que efetivam um *cosplay* completo. Nesse sentido, conquistar o reconhecimento dos colegas se torna mais uma meta que esses sujeitos tentam alcançar para que não se sintam segregados e excluídos dos grupos.

Nas relações constituídas entre esses *cosplayers*, foi possível notar a existência de performances baseadas na legitimação de um capital simbólico, onde quem mais se destacava na caracterização passava a ser reconhecido(a) como um(a) bom(a) praticante de *cosplay*. Bourdieu (2007) argumenta que os elementos sociais de conhecimento e comunicação exercem um poder sobre os grupos, uma vez que são estruturados e, por isso, tendem a estabelecer uma ordem onde quem tem mais capital possui um poder de dominação maior. Seja esse capital cultural, intelectual ou econômico, o autor compreende que essas relações de comunicação são sempre constituídas através do poder simbólico ou material, ou seja, quanto mais capital o indivíduo acumular em determinado contexto, mais fácil poderá exercer algum tipo de poder sobre os que tem menos capital que ele.

Dentro dos grupos *cosplays* podem existir relações de diferenciação entre os praticantes que colocam alguns em posição de superioridade em relação aos outros, especialmente àqueles que logram de um “capital de performance” maior, mais reconhecido pelo evento, pelo público e pelos próprios *cosplayers*. Essas pessoas geralmente ganham os concursos promovidos ou chamam mais atenção pelos detalhes presentes na sua caracterização. Importante destacar que o capital econômico, nesse quesito, influencia diretamente no resultado das roupas e dos objetos usados pelo praticante.

Se o *cosplayer* tem acesso aos melhores materiais e recursos para pagar um *cosmaker*, é possível que sua caracterização, comparada ao praticante que não teve a oportunidade de preparar o personagem com as mesmas condições, seja mais visibilizada e admirada pelo olhar dos expectadores. Além do apreço e valorização no cenário, essas pessoas acabam inspirando os outros a perseguirem o objetivo de melhorar sua performance e alcançar reconhecimento no meio.

Ao mesmo tempo, as cobranças para ser melhor nas caracterizações aumentam, assim como o nível de exigência entre os *cosplayers* competidores. A preocupação em conseguir a melhor peruca, realizar a melhor maquiagem e usar as roupas mais detalhadas é evidenciada nos discursos como uma noção obrigatória, já que a definição de “um bom *cosplay*”, para muitos desses jovens, precisa seguir tais orientações. Nessa perspectiva, o

*cosplayer* que não possui um “capital performático” condizente com essas expectativas fica, de certo modo, invisibilizado em sua participação.

Ainda assim, são nos fazeres *cosplays* (ALMEIDA, 2017) e nas performances que esses sujeitos conseguem se destacar em suas realidades e mostrar um lado diferente e criativo de suas capacidades enquanto indivíduos sociais. Incentivados pelo desejo de serem reconhecidos representando as figuras que admiram e de acessar uma realidade que possibilite outras alternativas de atuação, encontram nesse “mundo” a oportunidade de vivenciar papéis e constituir aprendizados que vão além e percorrem suas ações cotidianas.

Rafa-San evidencia que fazer *cosplay*, apesar de ter seus desafios de concretização e performance, também pode se transformar em uma ação solidária, que visa ajudar pessoas em situações de dificuldade. Ele conclui:

*Quando eu vejo um artista que faz personagens de super-heróis eu fico muito comovido que eles frequentam hospitais, que eles vão ver pessoas que são debilitadas, crianças com câncer e eu tinha muita vontade de ir mas eu nunca fui. Eu nunca fui e eu não sei por quê eu me limito assim... Mas eu queria fazer com que essa arte ela fosse uma porta pra mostrar um pouco de felicidade pras pessoas que estão muito desacreditadas (chora ao falar isso). Só que eu sinto que é uma coisa que eu não vou conseguir fazer sozinho, mas eu nunca parei, assim... É tudo muito corrido, muito agitado na vida da gente e têm coisas que é simples mas que a gente não consegue fazer, e de sentir incapaz porque a gente não consegue, sabe... Mas eu acho que o futuro... É muita coisa ruim acontecendo hoje no mundo, no mundo inteiro. Acho que quando eu tiver uma oportunidade de dar um pouco de amor e de carinho pras pessoas através disso, seria magnífico. (Rafa-San, 34 anos)*

Na maioria das interlocuções o *cosplay* foi apresentado como uma prática que permite elaborações diversas, que não se restringe apenas à representação de papéis ou performances, realizado pelos jovens somente pelo desejo de obter visibilidade. Mas entendo que trata-se de uma atividade que também pode ser escolhida por esses sujeitos levando em conta motivações subjetivas, que envolvem uma série de fatores nem sempre relacionáveis e fáceis de identificar.

Performando esses personagens, e mesmo durante as confecções destes, os jovens são capazes de se perceber como indivíduos produtores de arte e de vários outros saberes manuais e representativos. Ao reconhecerem a prática *cosplay* como um local de pertencimento e de possibilidades, encontram meios de ressignificar suas juventudes e mostrar para a sociedade que a efetivando conseguem constituir aprendizados e aplicá-los em suas vidas sociais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vários foram os desafios enfrentados durante esse percurso investigativo. No início da imersão no campo de pesquisa, na Super Amostra Nacional de Animes – SANA, tive várias preocupações sobre como iria realizar uma aproximação com o setor *cosplay* do evento, apesar de ainda ter amigos e conhecidos que continuavam participando das competições promovidas. A insegurança não era somente em relação à definição dos interlocutores, mas de como poderia desenvolver um estudo etnográfico tendo em vista que a próprio conceito ainda era algo novo para mim, assim como o campo de estudo no âmbito sociológico.

No decorrer das observações e das experiências que fui vivenciando em campo, enquanto tentava descobrir como desenvolveria a etnografia, percebi que o método mais promissor seria, de fato, viver os acontecimentos de forma livre, sem programar ou controlar minhas ações, embora às leituras teóricas discutidas nas disciplinas do mestrado já sinalizassem a superficialidade e os perigos de seguir esse caminho.

Minha identificação com o contexto investigado, ter feito *cosplay* e consumir os artefatos da cultura *pop/japonesa* há alguns anos não fez com que a imersão no campo de pesquisa fosse trivial ou pouco construtiva, mas ao contrário, ao “vestir a roupa” de pesquisadora pude viajar pelos setores, compreender a dinâmica do evento e dos grupos presentes no espaço, produzindo novas olhares sobre esse meio aparentemente conhecido. Descobri que, assim como os(as) *cosplayers*, também estava performando um personagem e elaborando minhas próprias representações enquanto me reaproximava das atividades daquele universo a fim de identificar as ações desses jovens ao longo de suas atuações *cosplays*.

Assim, a partir do estudo realizado é possível afirmar que, ao vestirem o *cosplay*, esses jovens representam diferentes papéis, elaboram performances e fabricam aprendizados que também os ensinam a lidar com as adversidades do mundo social. Ao mesmo tempo, buscam, através dessas representações, satisfazer uma série de desejos individuais e subjetivos para serem reconhecidos dentro de um contexto que lhes permita se destacar e mostrar suas capacidades.

Fazer *cosplay*, nesse sentido, é trabalho de reinvenção de corpos. As representações de gênero aparecem tanto na imitação (reprodução mimética) quanto na desconstrução de normatividades afetivo-sexuais e de gênero. As “artes de fazer” (artefatos, roteiros, apresentações, etc) também podem ser consideradas uma forma de explorar potenciais criativos que nem sempre estão inseridos em contextos de aprendizagem formal.

A fantasia encenada no *cosplay* atua como dispositivo grupal e de mediação entre herança familiar (experiência e patrimônios “herdados”) – uma vez que fazer *cosplay* implica na adesão de valores, estéticas e consumo cultural que estão, de certa forma, alheios à socialização familiar (elaboração de projetos pessoais e profissionais e a exploração de novas possibilidades, no qual o “escapismo” ou a “fuga” da realidade pode ser interpretada como resistência e recusa a estratificações sociais estreitas). Desse modo, a fantasia também opera como sentido de análise dos processos de hibridização cultural, como a apropriação de signos, artefatos e do próprio trabalho criativo (juvenil) proporcionado pelo consumo de objetos culturais que circulam em contextos mundializados/transnacionais. Assim, “*cospleyar*” pode ser visto como um rito de atualização de universos culturais subjetivados por esses jovens.

Por serem subestimados em suas realidades fora do *cosplay*, nesta prática encontram formas de contornar uma atuação juvenil que ainda é invisibilizada socialmente e limitada pelas instituições formais de ensino. Através das possibilidades de consumo e das identificações com os produtos da cultura *pop*, esses sujeitos se veem estimulados a formarem grupos específicos a fim de discutir, compartilhar e ressignificar os artefatos culturais com os quais se deparam através das mídias tecnológicas/imagéticas.

A cultura *pop*, por sua vez, tem exercido um papel fundamental pois oferece uma diversidade de artefatos que podem ser consumidos em diferentes espaços, tempos e mídias. Como elemento fabricado na sociedade moderna, ela entra na vida desses jovens – e dos demais indivíduos – influenciando suas formas de atuação, identificação e sociabilidade. Ao mesmo tempo que possibilita que estes entrem em contato com culturas, conhecimentos e expressões artísticas de outras partes do mundo.

As possibilidades de conexão imagética encontradas na cultura *pop*, especialmente na cultura *pop* japonesa, são determinantes para os jovens *cosplayers* realizarem suas performances uma vez que as inspirações, em sua maioria, são provenientes de produções elaboradas por esse universo. Mesmo que o foco central ainda se concentre no consumo frenético de tais artefatos e, conseqüentemente, na sua disseminação, ao consumirem esses produtos os jovens não reproduzem apenas um comportamento consumidor, mas também ressignificam a importância desses artefatos a partir de suas criações individuais ou em grupos.

A partir das interlocuções realizadas com os jovens *cosplayers* que participaram desse estudo, percebi que os eventos de cultura *pop*, como o SANA, desempenham função indispensável por serem responsáveis pela organização e divulgação de atividades que visam incentivar a performance *cosplay*. Atualmente, os(as) *cosplayers* até representam em outros ambientes como feiras *geeks*, nos cinemas, em pré-estreias de filmes ou em espaços abertos da



cidade, aonde geralmente se reúnem para tirar fotos e interagir. No entanto, é nos eventos que a concentração desse público prevalece, pois são espaços com maior estrutura e capacidade para receber esses praticantes.

As competições premiativas também constituem um sentido de motivar o engajamento dos *cosplayers* nas dinâmicas do evento, sendo uma das atrações que mais recebe atenção do público espectador. Para participar desses concursos os *cosplayers* passam meses se preparando e desenvolvendo performances para apresentar em palco. Nesse processo, muitos jovens se dedicam a fabricar seus *cosplays*, adotando uma série de medidas para conseguir realizar uma apresentação que seja interessante e ao mesmo tempo criativa. As melhores caracterizações e desempenhos se destacam sob os olhares do público e dos jurados e àqueles que recebem a maior nota no final, levando em consideração esses critérios, ganham as primeiras colocações e prêmios em dinheiro ou viagens.

Quando acompanhei Avner e Gih em seus planos de apresentação com essa finalidade, percebi que as principais dificuldades enfrentadas por esses jovens estavam tanto no processo de confecção das suas roupas, cenários e acessórios, pois todo detalhe poderia ser decisivo no momento das avaliações individuais, como na própria elaboração das performances, tendo em vista que a presença corporal e o carisma também são características necessárias para se ganhar uma competição.

Apesar do *cosplay* ter sido denominado por alguns desses jovens como prática de “diversão”, “hobby”, uma forma de “escapar” temporariamente de suas realidades, a maioria mostrou que produz esforços desafiadores para conseguir alcançar a caracterização planejada. Assim, a pressão em efetivar a versão mais fiel do personagem se torna um objetivo que, não sendo alcançado, pode frustrar e levar esses sujeitos a tentarem seguir um padrão que por vezes não corresponde às suas singularidades físicas. Nos casos mais atingidos pela necessidade de seguir tal padrão, as práticas que visam modificar características do corpo (ganho ou perda de peso, definição física) são usadas como forma de alcançar a estética almejada. Porém, há *cosplayers* que seguem sua própria lógica representativa e que preferem entender o *cosplay* como uma forma de homenagear o personagem vestindo-se e agindo como ele, sem precisar mudar feições e formatos naturais. Nessa perspectiva, as regras se relativizam de *cosplayer* para *cosplayer*, dando à prática uma série de alternativas e possibilidades de representação.

Identifiquei essa “flexibilidade” especialmente nas performances dos(as) *cosplayers* que realizavam *cospobres* ou invertiam os papéis de gênero no ato da caracterização. Ignorando os comentários depreciativos que pudessem vir a receber, esses(as) jovens mantinham a postura firme quando decidiam fazer *cosplays* “não convencionais” e que não

estivessem de acordo com o “padrão de *cosplay*” escolhido pela maioria (do mesmo gênero ou com estéticas semelhantes).

Ao adotarem outros estilos de *cosplay* os(as) *cosplayers* estão, mesmo que indiretamente, exercendo o direito de livre escolha performativa, mostrando aos demais que as limitações estéticas e de gênero não devem determinar um único modo de representação. Desse modo, dão um novo sentido à prática e as suas performances, sinalizando a importância dos encontros se adaptarem às pluralidades para garantir que estes jovens possam realizar suas representações com segurança.

Para isso, faz-se necessário que os eventos promovam reuniões a fim de discutir com os(as) *cosplayers* quais ações são indispensáveis para manter o setor *cosplay* funcionando, articulando dinâmicas e garantindo a participação dos praticantes nos concursos. A exemplo das articulações que foram possíveis de observar entre os organizadores do SANA e alguns *cosplayers*, notei que as demandas já vinham sendo debatidas há algum tempo nas redes virtuais, especialmente entre os jovens que competiam nas categorias de desfile e *Insana*. Nessas discussões *online*, muitos participantes relatavam as dificuldades que vivenciavam quando precisavam utilizar os camarins, guardar seus materiais e até receber as premiações.

Parte dos problemas só foram sendo resolvidos quando esses jovens decidiram, enfim, se organizar coletivamente e elaborar um documento solicitando as modificações para enviar aos organizadores responsáveis. As reivindicações frequentes e a ameaça de não frequentarem o evento até que algo fosse efetivado, fez com que algumas das medidas (melhorias nos camarins, nas regras dos concursos, possibilidade de denunciar em casos de assédio, etc) fossem aplicadas rapidamente, sem que fosse preciso realizar muitas reuniões.

Essa experiência foi importante para mostrar que em grupo os(as) *cosplayers* são capazes de se organizar para reivindicar melhorias que facilitem a elaboração das performances nos encontros. Além disso constata que, através dessas atuações, os jovens também constituem aprendizados que os levam a agir de forma política e a reconhecerem seus direitos como protagonistas de um cenário que, assim como outros, precisa sofrer mudanças para receber as pluralidades nas práticas juvenis e garantir suas manifestações.

Ao darem “vida” aos personagens através de suas representações e performances, esses sujeitos descobrem um mundo novo no qual podem imitar essas figuras e vivenciar experiências que em suas realidades cotidianas são negadas, invisibilizadas ou fadadas a desaprovação. É a partir do *cosplay* que veem uma oportunidade de exteriorizar os desejos, as curiosidades e evidenciar suas capacidades, sejam estas expressadas através de habilidades corporais, manuais ou outras.

É também no *cosplay* que estes sujeitos constroem conexões afetivas, tanto com seus personagens como nas interações que elaboram entre si, compartilhando identificações e saberes. Por esse motivo, defendo que se trata de uma prática que pode transformar realidades juvenis de diferentes contextos sociais uma vez que é praticada por jovens que, muitas vezes, habitam localidades distintas da cidade e efetivam atividades cotidianas que também se diferem significativamente. Muitos são jovens que moram com os pais ou familiares e que por eles são sustentados; que trabalham e/ou usam suas habilidades do *cosplay* para confeccionar acessórios profissionalmente; que estudam ou que ainda estão tentando se descobrir em meio às possibilidades de vida.

Esses jovens buscam, acima de tudo, obter reconhecimento e o apoio dos amigos, familiares e dos espectadores quando atuam nos eventos, mesmo que estes nem sempre compreendam o sentido e a motivação que os levam a representar um personagem. Ao participarem dos concursos almejam não só às premiações materiais, mas a própria validação do público que interage com eles. Sentem-se mais próximos de conquistar algo que em suas realidades nem sempre é possível de alcançar e que muitas vezes permanece no campo do imaginário.

Portanto, encerro essa discussão ressaltando a necessidade de fomentar estudos que visibilizem as diferentes práticas juvenis a fim de legitimar sua importância frente à um cenário social que ainda exclui e limita as atuações que integram as diversidades. Investigar as performances de jovens *cosplayers* em seus planos de representação faz-se relevante, nesse sentido, para compreender as ações juvenis que têm sido efetivadas no contexto cearense e assim identificar quais as suas principais contribuições sociais.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Nadja Rinelli Oliveira de. Oh! Fui eu que fiz!: a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos. 2017. 211 f. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- ANIBAL, Quijano. Colonialidade do poder e classificação social. In: MENESES, Maria Paula; SANTOS, Boaventura de Sousa. Epistemologias dosul. (Parte I – Da Colonialidade à Descolonialidade). Coimbra: Almedina, 2010.
- ARAÚJO, Danielle Barbosa de, MOURA, J. D. P. Lugares e lugaridades: jovens falam de desejos, atitudes e sentidos em seus mundos. *Produção do Espaço e Dinâmica Regional. Geografia, Ensino & Pesquisa*, v. 20, n. 2, p. 21-32, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/geografia/article/view/20974>>. Acesso em: 12. marc. 2020.
- 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
- BARBOZA, R. A.; SILVA, R. R. Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo. *Revista Brasileira de Marketing*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, 2013.
- BATISTELLA, Danielly. Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá. *Tríade: comunicação, cultura e mídia. Sorocaba*, São Paulo, v. 3, n. 5, 2015.
- BEAUD, Stéphane, WEBER, Florence. Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos. Trad. Sérgio Joaquim de Almeida, revisão da tradução de Henrique Caetano Nardi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- BELUS, N. N. de L. Corpo e voz: estilo k-pop. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social), Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. 9ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Meditações Pascalianas**. 2 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- BUENO, Marcos. Por que no carnaval as pessoas soltam as fantasias nas fantasias?. *IGT na Rede*, v. 2, n. 2, 2005. Disponível em: <<https://www.igt.psc.br/Artigos/Fantasia.htm>>. Acesso em: 11 mar. 2020.
- BRANDAO, C. F. A teoria dos processos de civilização e o controle das emoções. *Revista Conexões* v. 6, 2001.
- BRANDÃO, Dayse de Fátima do Amarante. Consumo como experiência social: experimentações, vivências e práticas da cultura pop em um coletivo juvenil. 2015. 153 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

Brazão, J. P. G. O diário de um diário etnográfico electrónico. *A escola sob suspeita*, 289-307, 2007.

CABRAL, Francisco, DÍAZ, Margarita. Relações de gênero. In: Secretaria Municipal de Belo Horizonte. *Cadernos, afetividades e sexualidade na educação: um novo olhar*. Belo Horizonte: Gráfica e Editora Rona Ltda, 1988, p. 142-150.

CARRANO. Paulo César Rodrigues. Grupos da juventude e práticas sociais educativas na cidade. *Anais...23ª Reunião Anual da ANPED*, 2000, Caxambu.

CARVALHO, Ana Beatriz. Etnografia digital na educação a distância e usos de jogos eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 3, 2006, Campina Grande. [Anais...] Campina Grande, 2006. Disponível em: <[http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_243/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminariojogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_243/trabalho.pdf)>. Acesso em: 11. Mar. 2020.

COSTA, Sérgio. Desprovincializando a sociologia: a contribuição pós-colonial. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 21, n. 60, p. 117-134, 2006.

COSTA, Vlad Schüler. *Geração Sentimental: A Construção Social do Otaku*. Anais do Seminário Nacional da Pós-Graduação em Ciências Sociais-UFES, 2011.

CHARTIER, Roger. Cultura Popular: revisitando um conceito historiográfico. *Revista Estudos Históricos, Rio de Janeiro, Fundação Getúlio Vargas*, v. 8, n.16, p. 179-184-185, 1995.

LE BRETON, David. *Antropologia das emoções*. Tradução de Luís Alberto S. Peretti. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2019.

DAYRELL, Juarez. 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.

\_\_\_\_\_. 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

ELIAS, Norbert. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994c. \_\_\_\_\_. **O Processo Civilizador**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994a/b, 2vols.

FABIÃO, Eleonora. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. In: *Sala preta, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA-USP*, n. 8, p. 235-238, 2008.

SIQUEIRA, Paula. “Ser afetado”, de Jeanne Fravet-Saada. *Cadernos de Campo*, São Paulo, n. 13, p. 155-161, 2005.

FIALHO, Lia Machado Fiuza, NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos. Juventude *Cosplay*. In: FIALHO, Lia Machado Fiuza, GOES, Francisco Cristiano Maciel (Org.). *Polifonia em juventudes*. Fortaleza: EdUECE, 2015, p. 195-214.

FOUCAULT, Michel. História de sexualidade I: a vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

GEE, James Paul. What videogames have to teach us about literacy and learning. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

GIDDENS, Anthony. **A Constituição da Sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

\_\_\_\_\_. O Pensamento teórico em Sociologia. In: **Sociologia**. 4 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009

GOFFMAN, E. Interaction Ritual. New York. Anchor Books, 1967.

GOLDAMAN, Márcio. Os tambores dos mortos e os tambores dos vivos. Etnográfica, antropologia e política em Ilhéus, Bahia. In: *Revista de Antropologia*, São Paulo, USP, v. 46, n. 2, 2003.

GLUSBERG, J. – A Arte da Performance. SP. Perspectiva. 1987.

GROPPO, Luís Antonio. Juventudes: sociologia, cultura e movimentos. ISBN 978-85-92021290. Universidade Federal de Alfenas, MG, 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 3ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999

IADEVITO, Paula. El consumo del K-pop em Buenos Aires. Actas online del XVIII Jornadas de Sociologia de la UNLP. Edición patrocinada por el Departamento de Sociologia de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidade Nacional de La Plata, 2014. Disponível em:  
<[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.4416/ev.4416.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.4416/ev.4416.pdf)>. Acesso em: 10 mai. 2018.

ISSA, Victor Eiji. Curtindo a Liberdade: os Otakus e sua relação com o bairro oriental. Parágrafo: *Revista Científica de Comunicação Social da FIAM-FAAM*, v. 1, n. 1, p. 147-160, 2013.

JOCA, Alexandre Martins, VASCONCELOS, Francisco Hebert Lima. Levados por anjos: modos de vida, educação e sexualidades juvenis. Recife: Imprima, 2015.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. Tradução: Tarso Bonilha Mazzotti. Faculdade de Educação, UFRJ (1993). Paris: PUF, 1989, p. 31-61.

JUNIOR, Leconte de Lisle Coelho. Cosplayers no Brasil: O Surgimento de Uma Nova Identidade Social na Cultura de Massas. 2008. 279 f. Tese (Doutorado) Centro de Ciências Humanas e Naturais, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória. p. 71-76, 2008.

JUNIOR, Leconte de Lisle Coelho, SILVA, Sara Santos. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. *Journal of Human Growth and Development*, v. 17, n. 1, p. 64-75, 2007.

LAMERICHS, Nicolle. Cosplay: the affective Mediation of Fictional Bodies. In: Proceedings “Fan Community & Fandom Conference, 2013. Disponível: <<http://unimaas.academia.edu/NicolleLamerichs/Selected-Conference-Papers>>. Acesso em 10 mai. 2019.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Tradução de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

LE BRETON, David. A sociologia do corpo. Tradução: Sônica M. S Fuhrmann. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LEOPOLDI, José Sávio. Escolas de samba, blocos e o renascimento da carnavalização. *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 27-44, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, p. 21, 2000.

MANZINI, E. J. Considerações sobre a entrevista para a pesquisa social em educação especial: um estudo sobre análise de dados. In: JESUS, D. M.; BAPTISTA, C. R.; VICTOR, S. L. Pesquisa e educação especial: mapeando produções. Vitória: UFES, 2006, p. 361-386.

MARCUSCHI, L. A. Análise da conversação. São Paulo: Ática, 1986. (Série Princípios).  
QUEIROZ, M.I.P. Variações sobre a técnica do gravador no registro da informação viva. 2. ed. São Paulo. CERVE/FFLCH/USP, 1983.

MATOS, Kelma S. Lopes de. **Juventude, professores e escola**: possibilidades de encontros. Ijuí: UNIJUI, 2003.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste–Intercom**. 2011.

MELLO, Rafael Rodrigues de. Vestindo o personagem: a contribuição da experiência cosplay para o bem-estar do consumidor. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Administração, PUCRS, Porto Alegre.

NAGAMI, Caroline Isis. Antropologia da performance: a experiência do *cosplay* e as ações performáticas, 2010. Disponível em: <[http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/antropologia\\_da\\_performance\\_a\\_experien cia\\_do\\_cosplay\\_e\\_as\\_acoes\\_performaticas.pdf](http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/antropologia_da_performance_a_experien cia_do_cosplay_e_as_acoes_performaticas.pdf)>. Acesso em: 10 mai. 2019.

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos, FIALHO, Lia Machado Fiuza. Juventude *Cosplay*. In: FIALHO, Lia Machado Fiuza, GOES, Francisco Cristiano Maciel (Org.). Polifonia em

juventudes. Fortaleza: EdUECE, 2015.

NESPOLI, Eduardo. Performance e ritual: processos de subjetivação na arte contemporânea. 2004. Dissertação (mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. Disponível em: <<<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284810>>. Acesso em: 12. marc. 2020.

NETO, Genis Frederico Schmaltz. O corpo andrógino na cultura pop japonesa: resistindo à resistência. *VERBUM, Cadernos de Pós-Graduação*, n. 5, p. 27-38, 2013.

NUNES, M. R. F. A emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. *Revista de Cultura Audiovisual*, v. 41, n. 41, p. 218-235, 2014.

ORTIZ, Renato. Mundialização e cultura. São Paulo: Brasiliense, 2007.

PAIS, José Machado. A construção sociológica da juventude: alguns contributos. *Análise Sociológica*, v. 25, n. 105-106, 1990

\_\_\_\_\_. Buscas de si: expressividade e identidades juvenis. In: ALMEIDA & EUGENIO (orgs.). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

PEREIRA, Ilíada Damasceno. Hibridismos e mesclas culturais na construção de identidades e subjetividades em campeonatos de *cosplay*. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.

PINTO, Miguel Afonso Fernandes Bouzada e. 2013. 59 f. Subculturas Juvenis e Novos Media: A participação dos jovens nas comunidades de cosplay em Portugal. Dissertação (Mestrado), ISCTE, Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2013.

SALES, Celecina de Maria Veras. Juventudes e Lazer: interações e movimento. In: *Revista Linguagem, Educação e Sociedade* (UFPI), v. 1, p. 413-437, 2014.

\_\_\_\_\_. 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.

SATO, Cristiane. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nsp-Hakkosha, 2007.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação e realidade*, p. 72-99, Jul./Dez. 1995.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos de cultura pop. *LOGOS 41: cidades, culturas e tecnologias digitais*, v. 2 n. 24, 2014.

TURNER, Victor. *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ, Publications, 1987a.

WEBER, Florence. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou: por que censurar seu diário de campo? *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, n. 32, p. 157-170, 2009.

WHITE, E. Foote. *Sociedade de esquina*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005. (Anexo A)



**APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADO APLICADO  
COM OS(AS) COSPLAYERS**

1. Qual a sua idade e profissão?
2. Fale um pouco sobre o seu primeiro contato com os eventos de anime/cultura *pop*.
3. O que fez você se interessar pelo *cosplay*?
4. Fale sobre a sua primeira experiência fazendo um *cosplay* (como aconteceu e onde).
5. Que critérios você usa para escolher o personagem do seu *cosplay*?
6. Fazer *cosplay* trouxe algum benefício financeiro para você?
7. Você já fez ou faria personagens do sexo oposto? Qual a sua opinião sobre isso?
8. Quais são os maiores desafios e dificuldades para realizar um *cosplay*, na sua opinião?
9. Você já presenciou ou passou por alguma situação de intolerância e preconceito no evento (SANA) por parte do público, de outros *cosplays* ou da organização?
10. Você acha que o evento valoriza e agrega todos os tipos de *cosplay*?
11. Qual a importância de praticar o *cosplay*, para você?
12. Que tipos de incentivos você recebe para continuar fazendo *cosplay*?
13. Você participa de competições *cosplays* no SANA? Se sim, fale um pouco sobre essas experiências.
14. Você acha que aprendeu algo fazendo *cosplay*? Se sim, fale um pouco sobre quais seriam esses aprendizados.
15. Para você, o que poderia ser melhor no cenário *cosplay*?