

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA
CURSO DE DESIGN

EDMEA CRISTINA FERNANDES LEMES BASTOS

**LIVRO EXPERIMENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO
DO IMAGINÁRIO SOCIAL DO COSPLAY**

GOIÂNIA
2022

EDMEA CRISTINA FERNANDES LEMES BASTOS

**LIVRO EXPERIMENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO DO
IMAGINÁRIO SOCIAL DO COSPLAY**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Escola Politécnica da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, como
parte dos requisitos para obtenção do
título de Graduação em Design, sob
orientação da Prof^a. Ma. Ana Paula Neres
de Santana Bandeira.

GOIÂNIA

2022

EDMEA CRISTINA FERNANDES LEMES BASTOS

**LIVRO EXPERIMENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO DO
IMAGINÁRIO SOCIAL DO COSPLAY**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Escola Politécnica da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, como
parte dos requisitos para obtenção do
título de Graduação em Design, sob
orientação da Profª. Ma. Ana Paula Neres
de Santana Bandeira.

Goiânia, 13 de Dezembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Profª. Ma. Ana Paula Neres de Santana Bandeira

Prof. Me. Tai Hsuan-An

Profª. Ma. Genilda da Silva Alexandria Sousa

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, eu gostaria de agradecer a minha mãe, que sempre cuidou e lutou para que eu tivesse a melhor educação possível. Ela sempre diz que o conhecimento é a única coisa que não pode ser tirada de você. Agradeço por todo o apoio, nos momentos felizes, nos momentos tristes, nas crises e nas conquistas, pois é com ela que eu aprendi que posso contar sempre. Percorri uma longa jornada até chegar aqui, me encontrando e me separando de várias pessoas pelo caminho. Todos que participaram direta ou indiretamente da minha vida, me transformaram no que eu sou hoje. Somos fruto das relações que mantemos com o mundo. Agradeço também aos meus professores que me acompanharam durante esse caminho da Graduação. A todos que estiveram junto comigo, e àqueles que ainda virão.

Conheci o cosplay ainda em 2016, durante o Ensino Médio, e nunca pensei que eu fosse me dedicar tão intensamente a um hobby como esse. Comecei aos poucos, fazendo um cosplay aqui e outro ali, mas a minha vontade de melhorar sempre falou mais alto. Ser cosplayer e cosmaker me permite criar objetos maravilhosos, aprender novas técnicas e habilidades, e ainda me aventurar nas performances. Ser cosplayer pra mim hoje é libertador: eu consegui me encontrar numa forma tão bela e tão prazerosa da vida.

RESUMO

O seguinte trabalho irá analisar e discutir sobre a prática cosplay e as diversas áreas em que ele se faz presente. Utilizando o cosplay como objeto de estudo e, posteriormente, como tema de projeto, o trabalho pretende ressignificar e reconstruir o imaginário social acerca do Universo Cosplay. Para isso, o Design será aplicado como ferramenta para criar uma nova percepção do tema, ao promover um processo de identificação com um personagem. O livro experimental é utilizado como recurso editorial gráfico, criativo, experimental e interativo para atingir o objetivo proposto deste trabalho, que é a transmissão do conhecimento sobre a prática cosplay e a participação do leitor, transformando-o em um sujeito ativo.

Palavras-chave: cosplay, cultura, cultura pop, livro experimental, representação, identidade.

ABSTRACT

The following work will analyze and discuss the cosplay practice and the several areas that it makes itself present. Using cosplay as an object of study and, posteriorly, as a project theme, the work pretends to resignify and reconstruct the social imaginary about the Cosplay Universe. For that, Design will be applied as a tool to create a new perception of the theme, when promoting an identification process with a character. The experimental book is used as a creative, experimental and interactive graphic editorial resource to reach the proposed goal of this work, that is the transmission of the knowledge about the cosplay practice and the participation of the reader, transforming them into an active subject.

Keywords: cosplay, culture, pop culture, experimental book, representation, identity.



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1005 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP: 74005-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000 reitoria@pucgoias.edu.br
www.pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante EDMEA CRISTINA FERNANDES LEMES BASTOS do Curso de DESIGN, matrícula 20181004200081, telefone: (62) 99998-8112 e-mail edmea.cfernandes@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado LIVRO EXPERIMENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO SOCIAL DO COSPLAY, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, WMV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 13 de DEZEMBRO de 2022.

Assinatura do autor: Edmea Cristina

Nome completo do autor: EDMEA CRISTINA FERNANDES LEMES BASTOS

Assinatura do professor-orientador: Ana Paula Neres de Santana

Nome completo do professor-orientador: ANA PAULA NERES DE SANTANA BANDEIRA

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	15
Figura 2.....	16
Figura 3.....	18
Figura 4.....	24
Figura 5.....	27
Figura 6.....	28
Figura 7.....	29
Figura 8.....	35
Figura 9.....	35
Figura 10.....	36
Figura 11.....	43
Figura 12.....	44
Figura 13.....	53
Figura 14.....	56
Figura 15.....	57
Figura 16.....	58
Figura 17.....	60
Figura 18.....	61
Figura 19.....	62
Figura 20.....	63
Figura 21.....	64
Figura 22.....	73
Figura 23.....	74
Figura 24.....	75
Figura 25.....	75
Figura 26.....	76
Figura 27.....	80
Figura 28.....	80
Figura 29.....	81
Figura 30.....	81
Figura 31.....	82
Figura 32.....	82

Figura 33.....	83
Figura 34.....	85
Figura 35.....	86
Figura 36.....	86
Figura 37.....	87
Figura 38.....	87
Figura 39.....	88
Figura 40.....	88
Figura 41.....	89
Figura 42.....	90

SUMÁRIO

RESUMO	4
ABSTRACT	5
LISTA DE FIGURAS	7
INTRODUÇÃO	11
1 O UNIVERSO COSPLAY	14
1.1 APRESENTANDO O UNIVERSO COSPLAY.....	14
1.1.1 Do <i>costuming</i> ao cosplay: a origem nos Estados Unidos e no Japão.....	14
1.1.2 Uma linguagem própria.....	21
1.1.3 Cosplay é forma de inclusão, mas reflete também questões sociais.....	22
1.1.4 A fotografia cosplay.....	26
1.1.5 O mercado e a atuação profissional.....	30
1.1.6 A presença do cosplay dentro de eventos da cultura <i>geek</i>	32
1.1.7 Concursos nacionais e internacionais.....	32
1.2 CULTURA POP.....	37
1.2.1 Definição de Cultura, Subcultura e Cultura Pop.....	37
1.2.2 Consumo cultural, memória afetiva e o colecionismo presentes no cosplay....	41
1.3 REPRESENTAÇÃO.....	48
1.3.1 A representação do indivíduo e o processo de identificação.....	48
2 PROJETOS EDITORIAIS EXPERIMENTAIS	54
2.1 A ESTRUTURA DO LIVRO E SUA EVOLUÇÃO.....	54
2.2 PROJETOS EDITORIAIS EXPERIMENTAIS DE DESIGN.....	61
3 O PROJETO	65
3.1 INDICATIVOS DE PROJETO.....	65
3.2 METODOLOGIA.....	66
3.2.1 Pesquisa e Análise de Similares.....	66
3.2.2 Referências visuais, Paleta de cores e Tipografia.....	72
3.2.3 Entrevistas.....	76
3.2.4 Definição dos componentes e modelos.....	78

3.3 O PRODUTO FINAL.....	84
3.3.1 Diagramação e Produção gráfica.....	84
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS.....	99

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa irá contextualizar e aprofundar sobre o Universo Cosplay, buscando entender como o cosplay é cheio de pluralidades e envolto em várias facetas sociais e culturais. Ela irá examinar a relação das pessoas com essa prática, entender como o cosplay constrói identidades e é fruto de uma expressão cultural. As extensas observações e fundamentações teóricas procuram ressignificar e reconstruir o imaginário social acerca do Universo Cosplay. O projeto de trabalho proposto vai procurar difundir mais essa prática e o seu conhecimento. A solução final também irá possibilitar uma interação com as várias fachadas de uma pessoa cosplayer, promover um processo de identificação com um determinado personagem e a formação de uma nova percepção sobre o tema.

No primeiro capítulo “O Universo Cosplay”, será feita uma contextualização sobre a prática cosplay, contando de onde ele surgiu, a origem do seu nome e como existem termos característicos da comunidade. Também serão discutidas questões sociais como preconceito, consentimento e racismo. O capítulo também envolverá a fotografia cosplay, que é um estilo de fotografia único. Será apresentado como o cosplay está presente no mercado atual, através de profissões e de concursos nacionais e internacionais. Depois, será explicado como suas origens se encontram na Cultura Pop e no consumo midiático. Pretende-se também analisar o cosplay como fruto de influências culturais, e como ele se comporta culturalmente dentro de uma sociedade. Ademais, será discutido como a prática consumista é usada como tentativa de aproximação do mundo imaginário com o mundo real, e como o cosplay é tratado como uma solução consequente desse desejo de proximidade. Por último, será estudado o cosplay como um processo de representatividade, construtor de identidade e caráter, além de ser responsável por conexões sociais e promover sensações de pertencimento.

O segundo capítulo “Projetos Editoriais Experimentais”, irá trazer a história de desenvolvimento do livro moderno, desde os primeiros registros de escrita até a noção de livro que se tem hoje, no seu formato tradicional. Logo depois, serão apresentadas as diversas possibilidades de produção experimental gráfica,

explorando suas características e, definindo então, como será a apresentação do produto final deste trabalho.

O terceiro e último capítulo “O Projeto”, finaliza o trabalho, e vai definir e detalhar o projeto final, em sua forma, cor e conteúdo. Será apresentado o processo de construção do produto final, a sua metodologia e produção gráfica. Serão também realizadas análises de similares e entrevistas com pessoas cosplayers e não cosplayers, que servirão como base e conteúdo para a produção do livro experimental.

- **Objetivo Geral:**

O objetivo deste trabalho é construir uma nova perspectiva, não estereotipada do Universo Cosplay, explorando as áreas de atuação do cosplay e suas formas de identificação e representatividade por parte dos cosplayers.

- **Objetivos Específicos:**

- Conhecer a imagem que as pessoas têm sobre os cosplayers;
- Discutir o conceito de cultura, cultura pop e subcultura;
- Abordar as questões sobre representação e fachadas sociais;
- Promover uma experiência cosplayer e uma identificação por meio de um livro experimental.

- **Justificativa:**

Com a facilidade de disseminação de informações e contato com outras culturas, é possível perceber a influência e a presença de elementos da Cultura Pop de outros países na nossa sociedade. O colecionismo de objetos e o consumo de produtos midiáticos, tais como filmes e quadrinhos, é resultado da identificação das pessoas com determinadas culturas e personagens dessas mídias, revelando suas preferências e estabelecendo assim, conexões com grupos sociais. Podemos dizer então, que a prática do cosplay nasce do consumo de elementos e experiências da Cultura Pop. Os cosplayers, como são chamadas as pessoas que praticam essa

atividade, absorvem, assimilam e utilizam esses elementos no cotidiano e no seu modo de vida, se vestindo como personagens de diferentes mídias, seja por identificação ou admiração, resultando em uma personificação e na construção da sua própria identidade como pessoa. Este trabalho pretende identificar os estereótipos e analisar o imaginário social que é formado acerca do grupo dos cosplayers, e construir uma perspectiva não estereotipada do Universo Cosplay, reconhecendo o seu valor e sua presença, explorando suas possibilidades de atuação e analisando como a prática acontece de forma cultural.

1 O UNIVERSO COSPLAY

1.1 APRESENTANDO O UNIVERSO COSPLAY

1.1.1 Do *costuming*¹ ao cosplay: a origem nos Estados Unidos e no Japão

De acordo com o site Cidade das Artes, o ato de se fantasiar e incorporar personagens é um costume datado de muitos séculos. Durante a Grécia Antiga, o Teatro Grego utilizava atores com roupas extravagantes e performances dramáticas para conduzir o público através de histórias que retratavam a moral da época. As fantasias também se destacaram nos bailes de máscaras que ocorriam na Europa renascentista e nas primeiras comemorações do Dia das Bruxas (ou *Halloween*), onde as pessoas representavam através de trajes algo além daquilo que eram. E o cosplay é uma manifestação contemporânea que parte deste mesmo princípio.

Com bases na cultura pop, ele é resultante do consumo de produtos midiáticos estrangeiros, vindo predominantemente dos Estados Unidos e do Japão, que são responsáveis pela difusão da prática cosplay e se tornaram grandes referências desse universo. O termo cosplay vem da abreviação e junção das palavras inglesas *costume* (roupa, fantasia, traje) e *play* ou *roleplay* (brincar, atuar, interpretar) e significa literalmente “brincar de fantasias” ou “encenar com fantasias”.

Entretanto, diferente das fantasias comuns, os cosplayers, como são chamados, procuram se caracterizar de acordo com um personagem específico (figura 1) e se preocupam com o modo de interpretá-lo. A escolha para a referência do cosplay geralmente parte de mídias visuais como filmes, séries, quadrinhos, jogos, entre outros, e o cosplayer é responsável por atuar conforme este personagem, incorporando os seus traços de personalidade, trejeitos e falas (COSPLAYBRASIL, c2022). Essa manifestação também ocorre em espaços próprios, como eventos temáticos da cultura *geek*², onde se formam grupos sociais

¹ Conforme o Oxford Languages, significa fantasia ou o ato de se mascarar.

² Pelo dicionário de Cambridge, o termo é usado para se referir a “alguém que é obcecado em um assunto particular e sabe muito sobre ele”. Ao longo do tempo, seu significado evoluiu para “alguém que é peculiar ou excêntrico”, geralmente designando fãs de tecnologia, eletrônica, filmes, séries, histórias em quadrinhos etc.

entre pessoas de gostos semelhantes, participando de atividades relacionadas a este universo. É possível fazer, desta forma, uma relação com o movimento cosplay e a formação de uma subcultura, conforme o conceito de O'Brien e Szeman, que pode ser encontrado no seu livro *Popular Culture: A User's Guide* (c2018). Este termo será discutido no item 1.2.1, que tratará dos conceitos de Cultura, Cultura Popular, Cultura Pop e Subcultura.



Figura 1 – Referência de personagem e *cosplay* lado a lado.
Personagem: Luka Megurine. Mídia: Vocaloid.
Fonte: Acervo pessoal da autora.

Apesar de cosplay ser um termo mais vinculado à cultura japonesa, o registro mais antigo dessa prática aponta que ela surgiu nas convenções de ficção científica dos Estados Unidos. Os norte-americanos Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas se tornaram bastante conhecidos ao aparecerem vestidos com fantasias de customização própria (figura 2), em concordância com o aspecto futurista abordado pela primeira *The World Science Fiction Convention*, ou simplesmente WorldCon, realizada na cidade de Nova Iorque em 1939. Forrest estava caracterizado com uma roupa de piloto espacial, uma “*futuristicostume*” (termo utilizado por O'BRIEN, 2012, p. 24), enquanto que Myrtle usava um vestido, ambos inspirados no filme lançado em 1936, *Things to Come* (versão brasileira traduzida: “Daqui a Cem Anos”). A

história de Forrest e Myrtle, considerados os precursores dessa prática, foi relatada em um artigo da revista *STARLOG*, pelo doutor em psicologia John L. Flynn, em 1986.

No início, essa atividade ficou conhecida como *costuming* (figurino/fantasia). A WorldCon começou depois a organizar *masquerades*³ nos anos seguintes, mas ainda sem definir o que é chamado hoje de cosplay (COSPLAYBRASIL, c2022). Como havia nessa época uma intensidade de fantasias tradicionais e *costumes* de personagens de filmes e séries *Sci-fi* como *Star Trek*, é dito que Karen Schnaubelt (figura 2), na edição da WorldCon em 1979, foi uma das primeiras a fazer um cosplay que possuía uma referência midiática japonesa, quando realizou uma apresentação vestida como um personagem da série animada *Space Pirate Captain Harlock*, como relata Thais Jacauna para o site CosmoNerd (2017). Entretanto, Frenchy Lunning⁴ (2011, apud NUNES, 2015), professora da Universidade de Minnesota, descreve um suposto cosplay no Japão em 1978, a partir de uma performance de Mari Kotani.



Figura 2 – À esq., Karen Schnaubelt em seu cosplay de *Captain Harlock*. À dir., Forrest J. Ackerman e sua companheira Myrtle R. Douglas, na primeira WorldCon.

Fonte: <https://cosmonerd.com.br/>

³ Bailes de máscaras. Eram os concursos que avaliavam as fantasias e permitiam que os participantes se apresentassem a jurados selecionados.

⁴ LUNNING, F. **Cosplay, drag and the performance of abjection**. In: PERPER, T.; CORNOG, M. (Eds.). *Mangatopia*. Santa Barbara, California: Libraries unlimited, 2011.

Sendo assim, é possível ver que existem muitas divergências acerca de onde surgiu o primeiro “cosplay” com referência japonesa, pois foi uma atividade manifestada espontaneamente em diferentes lugares e em diferentes épocas.

Do outro lado do mundo, durante a década de 70 no Japão, estudantes colegiais que participavam de fã clubes já tinham o costume de se vestir como personagens, em admiração à algumas obras. *Kasou* era a palavra japonesa que remetia a essa prática (ASHCRAFT; PLUNKETT, 2014). A criação da *Comic Market* (ou Comiket) em 1975 abriu espaço para uma mudança na forma de como se davam as interações entre os criadores e os fãs. Sendo realizada duas vezes por ano, nas temporadas de inverno e verão, o evento tem como foco as vendas de mangás⁵ de publicação autônoma, que eventualmente revelam autores promissores e criam novas tendências no mercado. Conforme o historiador Vinicius Marino (2015), autor do site Finisgeekis, esse “mercado de quadrinhos” passou a ser um ponto famoso de encontro entre fãs e, em 1979, sofreu uma remodelagem em razão da falta de espaço. Foi a partir de encontros como esses que o cosplay começou a aparecer para o público japonês.

A palavra cosplay veio somente em 1983, registrada em um artigo do repórter Nobuyuki Takahashi para a revista *My Anime*, publicada pela *Akita Shonen* (figura 3). Em uma entrevista para o livro *Cosplay World* (ASHCRAFT; PLUNKETT, 2014), Takahashi conta que pensou em vários termos na tentativa de explicar esse ato de se fantasiar pois, “enquanto escrevia o artigo, ainda estava no processo de pensar em como deveria chamar essa atividade. Por isso ainda não havia sido resumida em uma única palavra”. O termo *masquerade* não foi considerado, pois no Japão ele significava uma “festa aristocrática”, e tinha uma conotação diferente das competições vistas no ocidente (BRUNO, 2002 apud WINGE, 2006, p. 67). E também, após a ocupação dos Estados Unidos ao final da Segunda Guerra Mundial e a internacionalização do Japão, se tornou muito comum os empréstimos linguísticos e a abreviação de palavras em inglês. Sendo assim, a versão final do artigo recebeu o título de “Costume Play” (コスチューム・プレー), e a abreviação

⁵ Termo referente às histórias em quadrinhos japonesas, marcadas por um estilo em preto e branco.

“cosplay” (コスプレ) apareceu várias vezes ao longo das descrições de Takahashi (ASHCRAFT; PLUNKETT, 2014).

Esse fenômeno ganhou o interesse da população jovem e, anos depois, a palavra estava sendo amplamente usada em várias convenções de anime⁶ e mangá pelo país. Com o aumento de pessoas caracterizadas nesses eventos, muitas lojas, publicações e profissionais especializados surgiram para atender a demanda de serviços relacionados ao *hobby* (COSPLAYBRASIL, c2022) principalmente no bairro de Akihabara em Tóquio, onde existem diversos tipos de cafés com temática cosplay, conforme apresentado no documentário Akihabara Geeks (Nippon no genba: Akihabara toshinose no monogatari), produzido pela empresa japonesa de radiodifusão NHK em conjunto com a *Telecom Staff* em 2005⁷.



Figura 3 – Artigo escrito por Takahashi para a revista *My Anime*, em 1983.

Fonte: <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>.

⁶ Termo referente às animações produzidas no Japão, caracterizadas por personagens estilizados e bem característicos, geralmente com olhos grandes e cabelos coloridos.

⁷ Fonte: IMDb. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2137700/?ref=ttfc_fc_tt. Acesso em: 13 de mar. de 2022.

Em adição, também foi nos anos 70 que a produção de animes e mangás no país começou a crescer, fazendo surgir narrativas e estilos que serviriam de influência para as obras das gerações seguintes. Isso acabou gerando um mercado cultural e, conforme McGray (2002), a política externa do Japão se aproveitou desse sucesso e passou a incorporar nos últimos anos elementos da sua cultura pop – como séries, animes, mangás e jogos –, na diplomacia pública do país. Essa influência cultural chegou ao Brasil nos anos 80 e 90, quando animes dublados se tornaram parte da grade de programação dos canais abertos de televisão.

Alexandre Nagado⁸ (2007, p. 72-73) explica que durante o final dos anos 1960 os animês japoneses chegam ao Brasil, mas foi somente no segundo semestre de 1994, com a exibição dos *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, 1986), transmitido pela TV Manchete, que “iniciaria a maior explosão do animê no Brasil, de maneira devastadora e definitiva” (NAGADO, 2007 apud NUNES, 2015).

Consequente, surgiram no Japão muitos outros eventos que exploravam essa cultura pop – como as competições internacionais de cosplay da *World Cosplay Summit* (WCS) em 2003 – que contribuíram para a sua divulgação e transformaram o país no parâmetro mundial do cosplay.

Tendo em vista as suas diferentes origens, conforme o cosplay moderno foi evoluindo, ganhando popularidade e o interesse de outras áreas (como a economia, que viu um mercado em ascensão), tanto o Japão quanto os Estados Unidos foram importando elementos externos, interligando as suas culturas, transformando, desenvolvendo e ressignificando o cosplay que se conhece hoje. Ainda assim, existem algumas diferenças quanto à maneira como cada um aborda essa atividade e isso reflete na forma de se fazer cosplay em cada país. Segundo Wang (2010, p. 33), em seu estudo sobre a influência do cosplay na cultura jovem chinesa, ele diz que “devido à diferentes interpretações das peças originais, os cosplayers locais tendem a adicionar suas próprias ideias e pontos de vista na atividade, o que obviamente causa uma mudança nos personagens originais”. Ou seja, cada cosplayer, por estar inserido em uma cultura e em uma realidade diferente, acrescenta – consciente ou subconscientemente – elementos e significados próprios da sua cultura ao seu cosplay.

⁸ NAGADO, A. **O Mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In: LUYTEN, S. (Org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

Uma das diferenças mais marcantes entre os dois países, é o fato de que no começo o gênero *Sci-fi* predominava nos Estados Unidos, junto com os quadrinhos de super-heróis, então os cosplayers se inspiravam nesses temas. Inicialmente, as pessoas que se dedicavam a essa atividade eram, em sua maioria, responsáveis por confeccionar as próprias roupas, o que de certa forma possibilitava modificações no design e a criação de *costumes* originais (COSPLAYBRASIL, c2022). Levou tempo para que se instalasse uma indústria do cosplay no país, então itens como perucas de cores variadas e acessórios específicos, eram extremamente escassos. Além de que, existiam poucos fóruns na internet dedicados à comunidade, o que dificultava a circulação de informação. No Japão, as referências para o cosplay partem de animes, mangás e jogos, que possuem estilos diferentes das obras ocidentais. Em contraste com a livre criação norte-americana, o que prevalece é a fidelização ao personagem, e a forte presença de lojas especiais de confecção facilita a aquisição de materiais e roupas completas (COSPLAYBRASIL, c2022).

Outra diferença é que, enquanto nos Estados Unidos é comum a presença de cosplayers fora de convenções circulando em locais públicos, na terra nipônica essa é uma atividade mais restrita. De acordo com Marino (2015), organizadores de eventos no Japão foram levados a designar uma área específica para cosplayers, onde eles podem se trocar e tirar fotos, no intuito de concentrá-los em um grupo e evitar tumulto em relação ao restante do público. Independente do país ou da região que se faz cosplay, a atividade ainda sofre certa estigmatização social, pois é vista como algo infantilizado e gera uma preconceção em relação à pessoa cosplayer, e acaba atraindo alguns olhares de desaprovação por parte da população que não conhece muito sobre essa atividade.

Em razão dessa diferença histórica e na construção gradual dos termos, em algumas competições nos Estados Unidos ainda se faz uma separação entre *costume* e cosplay, sendo este último para designar fantasias que são inspiradas em personagens japoneses. Habilidades como a organização, a capacidade de criar soluções, explorar a criatividade e o potencial artístico são comuns e fundamentais a todos os cosplayers, o que atribui um sentido essencial à prática, seja ela chamada de *costume* ou cosplay: ela nasce do afeto, identificação ou sentimento que um fã

tem por um personagem; uma expressão artística e corporal, que faz a ponte entre a realidade e ficção (XU, 2008 *apud* WANG 2010, p. 5).

1.1.2 Uma linguagem própria

Por poder ser considerada uma subcultura de acordo com a definição de O'Brien e Szeman⁹ (c2018), na comunidade cosplayer também é possível observar o surgimento de algumas expressões típicas, que permeiam entre os grupos locais e adotam significados e simbolismos próprios. São alguns deles:

- Cosmaker (*maker* = aquele que faz) – a pessoa que se especializa na criação e produção de acessórios, roupas e suportes para compor um cosplay. Muitas vezes também faz essa atividade de forma profissional.
- Crossplay (*cross* vem de *crossdressing*) – “é um estilo de cosplay onde uma pessoa de identidade de gênero sexual (masculino ou feminino) faz um cosplay do sexo oposto em seu estilo original” (COSPLACE, 2021).
- Genderbender (*gender* = gênero; *bender* = virar, torcer, desviar) – “é um estilo de cosplay onde o sexo original do personagem é alterado (...) e isso não necessariamente corresponde ao mesmo sexo/identidade de gênero do cosplayer” (COSPLACE, 2021).
- Cosplay de armário – também é chamado popularmente de “cospobre”. É quando o cosplayer utiliza as suas próprias roupas e acessórios para se caracterizar de um personagem. Muitas vezes é utilizado com foco na economia de recursos, e a criatividade é ilimitada.
- Erocosplay ou cosplay sexy – é o cosplay que sofre alterações na roupa original com o objetivo de erotização do personagem.

⁹ Será definido melhor no item 1.2.1.

- Cosplanos - são as imagens de referência do personagem que se torna interesse do cosplayer para se fazer cosplay.

Cada termo se submete a mudanças gradativas conforme a otimização do cosplay, o que faz com que muitos caiam em obsolescência ou passem por ressignificações. Essa é uma lista mais acurada das expressões utilizadas pela comunidade hoje, mas todas elas estão sujeitas a mínimas diferenças de interpretação conforme contexto e utilização.

1.1.3 Cosplay é forma de inclusão, mas reflete também questões sociais

O cosplay é uma atividade cheia de pluralidades. Seja na variedade das mídias visuais – filmes, séries, quadrinhos, jogos, livros, animações –, seja pela diversidade de cosplayers, todos com biótipos, gêneros, sexualidades e tons de pele distintos. Em teoria, o cosplay dá ao indivíduo a oportunidade de poder se transformar em quem ele quiser, representando qualquer tipo de personagem. É uma expressão livre, com proposta inclusiva e abrangente.

Essa diversidade também é bastante presente nos personagens, pois muitos autores planejam e desenvolvem seus designs e suas personalidades pensando em criar um vínculo afetivo com os fãs e aumentar a sua representatividade com o público-alvo, o que explica o recente aumento de obras envolvendo etnias e grupos sociais – como negros, indígenas e pessoas do universo LGBTQIAP+ que antes eram pouco retratados, como afirma a professora e jornalista Kelly Quirino, da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, conforme mostra a reportagem de Victor Borges¹⁰.

A diversidade entra na cadeia de valor, no planejamento estratégico das empresas. Elas têm realizado programas para recrutar pessoas pretas e aumentar a presença delas em cargos de liderança, porque é uma questão de reputação e de marca. Então isso é muito lucrativo e companhias que não atenderem a essa demanda correm risco até de perder mercado consumidor (QUIRINO, 2021).

¹⁰ Disponível em:

<https://www.poder360.com.br/midia/cresce-a-diversidade-em-elencos-de-producoes-de-hollywood/>.

Acesso em: 31 de mar. de 2022.

E esse se torna então um dos motivos pelo qual um cosplay é escolhido: por similaridade com a pessoa cosplayer, porque ela consegue se visualizar naquele personagem, ou porque ele possui características que lhe atraem, seja na vestimenta ou nos traços físicos.

De forma geral, a comunidade cosplayer se mostra receptiva, tanto em relação a aceitação de diferentes grupos sociais quanto a novos integrantes que têm interesse nessa prática. Mas essa comunidade, por estar inserida em um contexto cultural maior, às vezes acaba refletindo os mesmos problemas sociais enfrentados por minorias e grupos historicamente marginalizados, ocorrendo eventualmente episódios de assédio e discriminação.

Quando uma pessoa veste um cosplay, ela fica suscetível a julgamentos de terceiros devido ao seu físico ou ao caimento da sua roupa, pois ela está usando o seu próprio corpo para se expressar e representar outra pessoa. Ao longo dos anos iniciais do cosplay, se tornou recorrente relatos de cosplayers que sofriam casos de assédio em eventos. Entretanto, foi apenas a partir do século 21 que políticas anti-assédio começaram a ser adotadas por grandes convenções: isso ocorreu devido à grande pressão popular, com o consenso geral de que a roupa de uma pessoa não dá liberdade para outra tocá-la. Em 2014, a *New York Comic Con* (NYCC) ficou conhecida por implementar publicamente uma cláusula anti-assédio nas regras da convenção (figura 4). Bem em frente à entrada de segurança, havia um enorme cartaz escrito “*Cosplay Is Not Consent*” (Cosplay Não É Consenso, em tradução livre), buscando incentivar o respeito entre os participantes, conforme descreve a reportagem de Tim Mulkerin. Kristina Rogers, uma das diretoras da NYCC, conta a Mulkerin como a organização se comporta em relação a esses casos e como o número de assédios não relatados pode ser um problema.

Nós não queremos que [o assédio] aconteça, obviamente, mas nós queremos que as pessoas tenham uma forma de reportar e saber que podem [...] Eu acho que os cartazes, ter [como denunciar] no nosso aplicativo e ter no guia do nosso programa e falar sobre isso no nosso site deixa as pessoas saberem que você pode [reportar] e deveriam se sentir confortáveis fazendo isso e que nós somos um lugar seguro para ir e que nós realmente nos importamos (ROGERS, 2017, em tradução nossa¹¹).

¹¹ No original: “We don’t want [harassment] to happen, obviously, but we want people to have a way to report it and to know that they can [...] I think that the signs, having [harassment reporting] in our app



Figura 4 – Cartaz com os dizeres “*Cosplay Is Not Consent*”, na *New York Comic Con*.

Fonte:

<http://www.mauamemoria.com.br/2019/08/conheca-campanha-costumes-are-not.html>

Outra situação que vem sendo denunciada por cosplayers é a questão do racismo. É observado que a quantidade de cosplayers que se consideram negros é menor se comparada às pessoas brancas. Fato também é que ainda existem lutas por uma representação maior de personagens de origem negra em mídias (apesar da representação de filmes recentes como Homem-Aranha no Aranhaverso e Pantera Negra), então sobra um grande número de personagens de pele clara como escolha de cosplay. Uma das formas de racismo é dizer que “não combinou com o personagem”, quando o discurso está direcionado à diferença de tom de pele (ou traços étnicos) do cosplayer em relação ao personagem original. Muitos cosplayers acabam recebendo comentários de ódio, principalmente através da internet, onde o assediador ganha uma falsa sensação de impunidade ao se esconder atrás de nomes e perfis falsos.

and having it in our program guide and talking about it on our website lets people know that you can [report it] and you should feel comfortable doing this and we are a safe place to go to and we actually care”.

No meio disso, existe a questão do *blackface*. Originalmente, o termo remonta às práticas ocorridas durante o período de segregação racial nos Estados Unidos, onde pessoas brancas se pintavam com tinta escura e, a partir da ridicularização e comportamentos exagerados, representavam indivíduos afro-descendentes como forma de entretenimento em teatros e shows, segundo reportagem da BBC News Brasil (2019). Entretanto, o jornal diz que, de acordo com Kehinge Andrews da *Birmingham City University*, estima-se que essa prática tenha uma história mais antiga na Europa, com relatos datados do século 16. Hoje é considerado um ato e crime racista nos Estados Unidos e no Brasil, e continuar com essa atividade significa a propagação de estereótipos negativos e ódio em relação a um grupo que vem durante séculos lutando por reconhecimento e igualdade social.

Dentro do Universo Cosplay, essa expressão é utilizada quando pessoas emulam uma pele mais escura ou uma etnia diferente para representar um determinado personagem. O problema nesse caso, se encontra no fato de tratar a cor de pele como uma maquiagem, sendo possível a sua remoção a qualquer momento, ignorando assim, pessoas de cor que têm a cor de pele como parte da sua identidade. Como forma de promover e dar visibilidade a cosplayers negros dentro da comunidade, Chaka Cumberbatch-Tinsley criou o movimento *#28DaysOfBlackCosplay*¹² em 2015, que coincide com o Mês da História Negra, em fevereiro. Anualmente, essa *hashtag* incentiva os cosplayers negros a postarem suas fotos e mostrarem as suas fantasias, destacando os seus trabalhos e as suas habilidades.

Portanto, o engajamento desses movimentos gera um aumento na segurança e confiança dos cosplayers em denunciar crimes de assédio e racismo, fazendo com que essas situações ganhem mais atenção pública. E, assim, grandes eventos como a *New York Comic Con* se tornam responsáveis por criar políticas que condenam e fiscalizam esses atos dentro de suas organizações. Essa mobilidade também é necessária para a criação de uma comunidade cosplayer mais tolerante e compreensiva.

¹² Traduzido como #28DiasDeCosplayNegro.

1.1.4 A fotografia cosplay

De acordo com a definição do Oxford Languages, a fotografia é considerada “uma arte ou processo de reproduzir imagens sobre uma superfície fotossensível (como um filme), pela ação de energia radiante, especificamente a luz”. Categorizada dentro das artes visuais, ela é utilizada como instrumento de expressão artística e pessoal, ao criar imagens que possuem um conceito, ideia, mensagem, sentimentos e/ou reflexões. A foto que resulta desse processo químico e mecânico pode ser modificada de tal forma, que se torna capaz de contemplar um novo significado ao objeto fotografado, a partir das mudanças nas configurações de luz e sombra, cores e perspectiva e, inclusive, incorporando elementos externos – geralmente adicionados com o uso de *softwares* específicos de edição de imagens. Para o cosplayer, a fotografia é uma forma de comunicação e expressão que representa o personagem em um ambiente real.

Muitos fotógrafos procuram se especializar na chamada “fotografia cosplay”: eles utilizam as suas habilidades de edição para manipular a realidade de uma imagem, se atentando à figura do cosplayer e conferindo um aspecto mais fantástico à foto final (figura 5). Esse tipo de fotografia trabalha com técnicas de fotomontagem e sobreposição, características da fotografia expandida, onde Müller-Pohle¹³ (1985 apud FERNANDES Jr., 2002), fotógrafo e editor da revista *European Photography*, define esse estilo como o rompimento da fotografia tradicional e a ampliação do seu conceito em questão da produção da imagem fotográfica. Ele propõe diferentes níveis de intervenção – entre artista, objeto e imagem –, considerando possibilidades para além do processamento da foto na câmera, e utilizando outros suportes e procedimentos na sua etapa de pós-produção. Um exemplo brasileiro que trabalha com o conceito da fotografia expandida, é a artista visual Denise Cathilina (figura 6). No livro organizado pelo crítico e curador Alberto Saraiva (2020), que apresenta a trajetória da artista com artigos e imagens de suas várias exposições, ele descreve o seu trabalho como:

¹³ MÜLLER-POHLE, A. Information Strategies. **European Photography**, Göttingen, v. 6, n. 1, jan./mar., 1985.

A obra de Denise Cathilina reflete, pois, as décadas de experimentação com a fotografia subsequentes aos anos 1990. Seu trabalho desenvolveu-se a partir de experiências abertas, que abordaram a fotografia como imagem livremente manipulável, considerando impressões, reimpressões, xeroxes, slides e imagens provenientes das mais diversas mídias. Esse tipo de prática conduziu seu trabalho em direção a um universo que previa a interpretação da imagem técnica como um núcleo de interpolações, cuja estrutura é marcada por aspectos menos definidos da imagem (SARAIVA, 2020).

Nesse sentido, a fotografia cosplay consegue mesclar elementos reais e imaginários de maneira coesa através da fotomontagem e sobreposição de elementos, com o objetivo de causar impacto e provocar a imaginação do observador.



Figura 5 – Comparação lado a lado entre uma foto “crua” (à esq.) e uma foto de cosplay editada (à dir.).

Fonte: Acervo pessoal da autora.



Figura 6 – *Fortuna II-III*, 2014. Impressão em vinil adesivado. Fotografia digital impressa em papel de algodão.

Fonte: *Denise Cathilina: fotografia expandida* (catálogo da exposição da artista realizada no Oi Futuro, Rio de Janeiro, de 19 de set. a 13 de nov. de 2016).

As fotos são a “janela” para se conhecer o trabalho de um cosplayer, a sua linguagem de expressão e as suas preferências, por meio dos personagens que representa. Existem cosplayers que possuem estilos únicos e uniformes em suas fotos e são facilmente reconhecidos, como é o caso dos brasileiros Magic Phyrá e Sirius¹⁴ (figura 7), que trabalham profissionalmente através do desenvolvimento de parcerias e a criação de conteúdo para as redes sociais. A tecnologia e a ampla rede de informações hoje permitem que se tenha conhecimento de cosplayers em diferentes países, através do compartilhamento de fotos e vídeos pela internet. Utilizando as redes sociais como meio de conexão com o seu público-alvo, eles

¹⁴ É comum os cosplayers serem identificados por um nome artístico, de modo a separar o seu eu pessoal da sua fachada social. Esse tema será abordado no item 1.3, que trata da representação do indivíduo.

conseguem transmitir seus sentimentos e expressividades em relação aos seus personagens, ganhar o interesse das pessoas – mesmo das que conhecem pouco sobre esse universo –, e aumentam assim o seu reconhecimento.

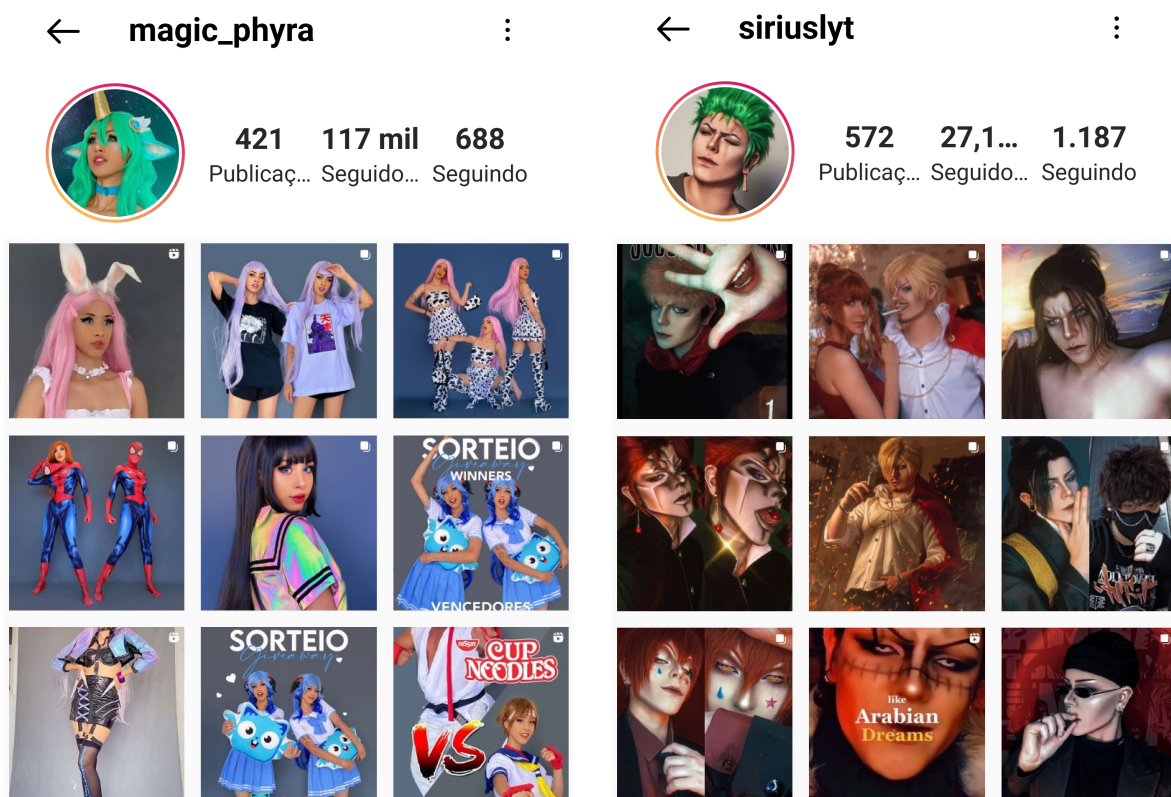


Figura 7 – Capturas de tela das páginas de perfil dos cosplayers Magic Phyra e Sirius, lado a lado.

Fonte: Instagram. Acesso em: 03 de abr. de 2022.

Muitos cosplayers se beneficiam dessa popularidade para comercializar fotos de ensaios fotográficos exclusivos, como uma maneira de complementar a sua renda. Alguns trabalham com isso de forma profissional, criando pacotes de fotos mensalmente e produzindo conteúdo limitado para fãs, que são disponibilizados no próprio site do cosplayer ou em sites terceirizados que trabalham com assinatura de conteúdo. Eles utilizam também as redes sociais como “vitrine”, divulgando a sua mercadoria e promovendo um contato direto com o comprador. A produção e venda de fotos e vídeos faz surgir um mercado onde o cosplayer pode atuar como vendedor, gerenciador e modelo. Esse conteúdo geralmente é adquirido por pessoas que acompanham e admiram o seu trabalho e gostariam de fornecer um apoio

financeiro. É habitual para os cosplayers que possuem um grande base de fãs receberem diferentes tipos de contribuições em relação ao seu trabalho.

Sendo assim, é certo dizer que a fotografia é um instrumento importante para o cosplayer, pois ela é essencial para a sua divulgação. Por meio dela é possível reconhecer e valorizar o seu trabalho, interagir com o público e criar conexões profissionais, ou mesmo com outros cosplayers.

1.1.5 O mercado e a atuação profissional

O consumo de produtos relacionados a quadrinhos e filmes *nerds* no século XX era considerado restrito a um grupo de pessoas, geralmente fãs e colecionadores. Com a popularização desse segmento através do cinema, da literatura, de eventos e produtos comercializáveis, o mercado de conteúdo *geek* está em constante expansão. O Brasil viu crescer o número de pessoas interessadas nesse setor através do aumento do público nos eventos da Comic Con Experience São Paulo (CCXP), que passou de 97 mil pessoas em 2014 para 280 mil em seis anos¹⁵. E o cosplay, que é diretamente conectado à essa cultura, proporciona também muitas oportunidades de profissionalização e empreendedorismo.

Em diversas partes do país, existem agências de marketing que contratam cosplayers e organizam eventos. Há uma crescente demanda pela presença de personagens em festas infantis, inaugurações de lojas e lançamento de eventos. Segundo Saraiva (2019), no ano de 2018, a agência Joystick obteve um lucro de R\$500 mil, agenciando 150 cosplayers em ações comerciais. Entrando no mundo dos *games* e *e-Sports*¹⁶, a contratação de cosplayers dos próprios personagens do mundo de *League of Legends*¹⁷ nos seus eventos promocionais físicos e

¹⁵ Na modalidade presencial. As edições de 2020 e 2021 foram realizadas de forma 100% online, e geraram um público de 3,5 e 5 milhões de pessoas respectivamente, provenientes de 139 países. Fonte: CCXP. Disponível em: <https://www.ccxp.com.br/>. Acesso em: 20 de mar. de 2022.

¹⁶ “Esportes eletrônicos”, designação para as competições de jogos virtuais.

¹⁷ Traduzido em português como Liga das Lendas, é um jogo gratuito para computador, no modo arena de batalha multijogador online (MOBA), desenvolvido e lançado em 2009 pela *Riot Games*.

competições (como a CBLOL¹⁸), organizados pelo estúdio-criador *Riot Games*, também chamam a atenção e a curiosidade dos participantes.

Vários estúdios fotográficos também lucram com cosplayers que procuram tirar suas fotos em ambientes variados, sem sair da cidade. Dentre esses estúdios que providenciam a sua locação, o estúdio Booty¹⁹ é famoso pela sua quantidade de salas temáticas. Localizado na metrópole de Tóquio, no Japão, o estúdio disponibiliza cinco andares com diversos ambientes, desde restaurantes retrô a cenários no estilo *steampunk*. Juntamente, o lugar conta com salas VIPs, camarins, recursos de computador e câmeras profissionais, disponíveis para serem utilizados pelos próprios cosplayers.

Outra área bastante procurada é a de empresas de confecção e *cosmakers*. Por diversos motivos, alguns cosplayers optam por adquirir a fantasia completa a partir de lojas ou pessoas especializadas na fabricação de cosplays. O maior número de lojas que trabalham vendendo artigos de perucas, roupas e sapatos se encontra na China – elas recebem pedidos de vários países e se adaptam às preferências do cliente. O preço muda de acordo com a referência do personagem e os materiais utilizados, mas acaba por se tornar uma boa opção para aqueles que não costumam ou não têm condições de fazer o seu próprio cosplay. Existem pessoas também que trabalham com estilizações e modelagem de perucas para personagens e com a impressão de acessórios e suportes por impressoras 3D.

Mais uma alternativa de entrar nesse mercado profissional é se envolvendo com as redes sociais e se tornando um cosplayer *digital influencer*. Nesse caso, a busca por parcerias entre empresas é fundamental, e são necessárias habilidades de gerenciamento de perfil, criação de conteúdo e comunicação.

¹⁸ Campeonato Brasileiro de League of Legends

¹⁹ Booty Japan. Disponível em: <http://bootyjapan.jp/tokyo/>. Acesso em: 20 de mar. de 2022.

1.1.6 A presença do cosplay dentro de eventos da cultura *geek*

Eventos que abordam a temática do mundo *nerd* são considerados como o ponto de encontro principal entre os cosplayers. É notável que grande parte do público seja motivado pela presença deles, pois muitos esperam poder interagir com os seus personagens favoritos.

Recentemente, grandes eventos no Brasil vêm alterando as suas configurações e oferecendo mais recursos para comportar o aumento da presença de cosplayers. Marcelo Forlani, sócio-fundador da CCXP, diz que “os cosplayers são uma parte muito importante da grande celebração à cultura pop que é a CCXP. Eles dão mais vida ao evento e fazem um sucesso enorme com o público e na mídia”, conforme reportagem de Emerson Coe, para o site REDEPARÁ. O evento, que dura quatro dias, oferece um espaço cosplay (chamado de *Cosplay Universe*) para que as pessoas possam guardar seus pertences em guarda-volumes, contando com a presença de espelhos e bancadas para maquiagem, provadores para troca de roupa, além de disponibilizar ajudantes. Há também um estúdio de fotos profissional, intensificando a experiência do cosplay.

Durante o último dia da *Comic Con Experience* 2019 em São Paulo, vários cosplayers que estavam caracterizados como a Mulher-Maravilha no dia foram convidados para uma ação no auditório *Thunder* para recepcionar a atriz Gal Gadot (que dá vida à personagem da DC Comics no cinema) durante o seu painel sobre o lançamento do filme Mulher-Maravilha: 1984, como pode ser visto em um vídeo no *Youtube* no canal da OMELETEVE, a organização responsável pela CCXP. Esse tipo de acontecimento mostra o impacto que os cosplayers têm nos fãs, como forma de dizer que aquele personagem, que aparece nos quadrinhos e nos filmes, pode existir também na vida real.

1.1.7 Concursos nacionais e internacionais

Conforme o que foi apresentado no item 1.1.1, dentro das próprias convenções *geeks* começaram a surgir concursos e apresentações que exploravam

a criatividade dos cosplays e mais dessa cultura pop. Muitas das apresentações são divididas em categorias, em uma tentativa de englobar várias propostas elaboradas pelos cosplayers, e possuem diferentes critérios de julgamento. Alguns desses concursos chegam a ser realizados internacionalmente, após uma etapa de seleção nacional em cada país participante. Com o crescente reconhecimento da prática cosplay no Brasil nos últimos dez anos, os eventos com os concursos mais concorridos e famosos no país chegam a dar prêmios que ultrapassam 10 mil reais.

A WorldCon realiza as suas *masquerades* até hoje, mas nas regras ainda se faz uma distinção entre os termos *costume* e cosplay. No edital disponível online da WorldCon 76 que aconteceu em 2018, existem quatro categorias que se distinguem nas referências e nos materiais utilizados para a confecção da roupa.

- Original: “um *costume* inspirado por ficção científica, fantasia, mitologia, anime, história alternativa, ou outra fonte original, incluindo a sua imaginação, mas que o design seja de criação do participante” (tradução nossa).
- Re-criação: “um *costume* no qual o design é cópia de um filme, vídeo, série televisiva, arte, quadrinhos, teatro, ilustração de livro, escultura ou outra mídia, que mostre pelo menos uma boa visão da roupa. Re-criações são duplicatas ou adaptações do design da publicação ou obra de alguém diferente do participante” (tradução nossa).
- Inspiração Criativa / Interpretação Criativa: quando o participante faz uma fantasia de forma criativa, utilizando outras referências para a releitura de um personagem ou obra (o edital ilustra essa categoria com um exemplo de um uniforme da série *Star Trek* em estilo vitoriano *steampunk*, tradução nossa).
- Agregado: “um *costume* montado com uma seleção de peças de diferentes fornecedores [...] Por exemplo, se você comprou algumas partes de uma loja de remessa, algumas de uma loja de doações e algumas de uma loja de fantasias, isso seria considerado um *costume* agregado” (tradução nossa).

Já o concurso da *World Cosplay Summit* (WCS), realizado em Nagoya, no Japão, se destaca pelo modelo de apresentação em duplas e pela seleção internacional dos participantes. Ele foi criado em 2003 pela TV Aichi²⁰, mas em 2014 acabou se tornando uma organização independente e hoje registra 39 países como membros, sendo o Brasil um deles, como mostra o site oficial. Para concorrer à final, a melhor dupla de cada país é selecionada em concursos preliminares no próprio país (a WCS tem uma organização responsável por cada um).

No Brasil, as qualificatórias acontecem de maneira regional e, posteriormente, nacional. Aos ganhadores são providenciados passagem e acomodação para a final no Japão e eles são convidados a participar dos eventos promocionais relativos a WCS, que ocorrem durante toda a semana do concurso. O Brasil é consagrado tricampeão, sendo as duplas vencedoras os irmãos Maurício e Mônica Somenzari em 2006, Jéssica Moreira e Gabriel Niemietz em 2008 e, novamente, os irmãos Somenzari em 2011 (figuras 8, 9 e 10).

Contrário às categorias da WorldCon, que permite uma maior criatividade na construção do *costume*, a avaliação da fantasia é baseada na precisão e no quão idêntica a roupa está em relação à referência original, salvo alguns detalhes que podem gerar diferentes interpretações de materiais ou cores, caso seja impossível a sua identificação. Outra diferença é a apresentação em duplas, onde os cosplayers fazem uma interpretação de acordo com os personagens escolhidos (as duplas sendo personagens de uma mesma obra). Neste caso, são avaliados critérios de teatralidade, criatividade, sincronia e interação entre a dupla, além de ser possível utilizar efeitos de palco (música, vídeo, cenário etc), como descreve o edital da seleção de 2022, disponível no site.

²⁰ Aichi é a província onde fica a cidade de Nagoya. TV Aichi é uma estação de televisão que tem sede em Nagoya.



Figura 8 – Mônica e Maurício Somenzari na WCS em 2006 e suas referências de *cosplay* da animação japonesa *Angel Sanctuary*.

Fontes: <https://madeinjapan.com.br/2006/08/06/brasil-e-campeao-do-wcs-2006/>
<https://static.wikia.nocookie.net/angelsanctuary/images/8/81/AngelSanctuary03.jpg/revision/1atest?cb=20110128183756>
<http://animeperson.com/character/rosiel/>

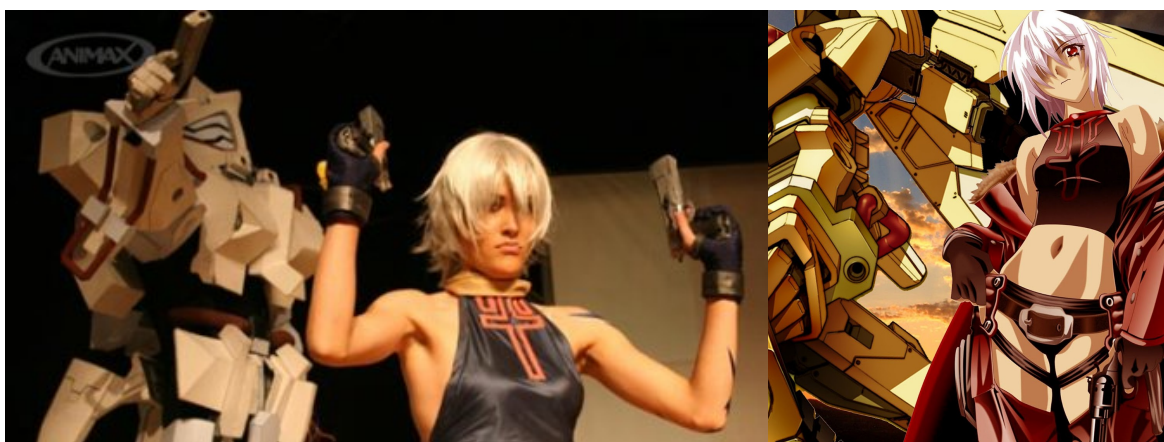


Figura 9 – Jéssica Moreira e Gabriel Niemietz na WCS em 2008, com os seus cosplays da animação japonesa *Burst Angel* e a sua referência ao lado.

Fontes: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/animax-homenageia-bi-campeoes-do-wcs/>
<https://thegiganticproject.com/2014/10/20/burst-angel/>



Figura 10 – Os irmãos Somenzari novamente na WCS em 2011, desta vez como personagens do jogo Final Fantasy XII, e suas referências ao lado.

Fontes:

<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/08/brasileiros-sao-campeoes-mundiais-na-maior-competicao-de-cosplay.html>

<https://www.ffcrystal.com/games/finalfantasyxii/personagens/balthier/83/>

<https://jeggd.com/Games/Final-Fantasy-XII/Espers/Ultima.html>

No âmbito nacional, o mais concorrido é o concurso *Cosplay Master* organizado pela CCXP. Ele é considerado uma das principais atrações do evento e ocorre apenas uma vez ao ano, no começo do mês de dezembro. São concedidos os títulos de *Master Cosplay*, Melhor Figurino, Melhor Apresentação, Melhor Inventividade e Cosplay Destaque aos ganhadores²¹. Os prêmios são um par de ingressos para a próxima CCXP, que variam de preço dependendo da modalidade do ingresso²². O primeiro lugar também costuma ganhar um veículo 0km²³. O modelo de apresentação é semelhante ao concurso WCS, entretanto os cosplayers concorrem individualmente. Os personagens devem ser baseados em alguma mídia pública e são permitidos efeitos de palco durante a sua performance.

²¹ Na edição CCXP Worlds 2021, devido ao novo formato do concurso, os títulos concedidos foram Cosplay Master, Melhor Figurino e Melhor Performance, ao primeiro, segundo e terceiro lugares, respectivamente.

²² Na edição de 2021, os valores dos ingressos para o ano de 2022 ficaram entre R\$2.360 e R\$24.000.

²³ O último ganhador levou uma moto de modelo Honda Elite 0km 125cc, na cor preta, ano/modelo 2021. Em outras edições, o primeiro lugar levou um carro.

1.2 CULTURA POP

1.2.1 Definição de Cultura, Cultura Popular, Cultura Pop e Subcultura

Após uma apresentação inicial sobre o Universo Cosplay e sua extensão, agora é preciso falar também sobre a Cultura Pop: como ela representa a origem do cosplay e como ela influencia dentro deste universo. Para conseguir definir o Pop, se faz necessária uma breve contextualização dos termos Cultura e Cultura Popular, além da introdução de Subcultura, para entender como todos os seus significados estão relacionados.

Segundo O'Brien e Szeman (c2018), quando se fala em cultura, existem duas formas de se entender a palavra: a primeira é aquela que normalmente se pensa sobre uma produção criativa de alta qualidade e alto valor artístico, que é disponível para ser apreciada apenas por uma elite minoritária, em contraste a atividades de lazer mais acessíveis. Estas produções culturais compreendem uma tradição cultural, que foi formada ao longo do tempo e é associada constantemente ao passado, e simboliza privilégio e conhecimento. A segunda forma já diz respeito a um significado muito mais amplo, pois envolve os hábitos diários dos indivíduos, o papel do ser em uma sociedade e como diferentes culturas possuem uma organização de acordo com os seus princípios e práticas únicas: "(...) São as práticas que nos definem, coletivamente e em grupos distintos, como humanos" (O'BRIEN; SZEMAN, c2018, p. 3). Assim como o antropólogo Roque de Barros Laraia (2001) afirma também que a linguagem, as interações e os grupos humanos possuem uma lógica própria, e que só podem ser compreendidos dentro do seu próprio sistema cultural.

Posto isto, como a palavra cultura aparece em diversas ocasiões e possui significados que variam de acordo com o discurso no qual está inserida, será utilizado aqui o conceito descrito no livro *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*²⁴ (O'SULLIVAN et al., 1994, p. 68 apud O'BRIEN; SZEMAN, c2018), pois ele melhor abrange o conceito de cultura que será trabalhado e sendo possível,

²⁴ O'SULLIVAN T. et al. **Key Concepts in Communication and Cultural Studies**. Routledge: Londres; Nova Iorque, 1994. p. 68.

posteriormente, também fazer uma relação entre a produção e o consumo cultural: “a produção social e a reprodução de sentido, significado e conhecimento. A esfera de significado, que une as esferas de produção (econômica) e relações sociais (política)”, em tradução nossa²⁵.

O'Brien e Szeman (c2018) utilizam dessa ideia de cultura para levantar uma questão quanto ao termo “cultura popular”: “o quê e quem define o popular?” (p. 4). A palavra popular vem do latim *popularis*, e significa “do ou pertencente ao povo”. Seu sentido evoluiu para caracterizar algo que é apreciado por um grande número de pessoas, e assim, se diz que algo se tornou “popular”. A concepção que os autores utilizam para cultura popular é diferente daquela que se refere às produções e práticas culturais características de uma comunidade, sustentadas por uma tradição e hereditariedade, representada pelo termo em inglês *folk culture* (cultura do povo).

O uso mais comum do termo cultura popular é aquele que remete ao “entretenimento produzido através de, e por mídias comerciais (televisão, filme, indústria musical, etc.) que têm a capacidade econômica e tecnológica para atingir uma audiência vasta, demograficamente diversa e geograficamente dispersa” (O'BRIEN; SZEMAN, c2018, p. 7). Pode-se dizer então que a Cultura Pop nasce de uma manifestação da cultura popular, “marcada pelas transformações do popular a partir dos encontros e tensões característicos das modernidades associadas à cultura midiática”, segundo Jeder Janotti Junior, professor de Pós-Graduação da Faculdade Federal de Pernambuco (UFPE). Ele ainda diz que:

Usualmente o termo popular é utilizado de maneira contraditória, como vivências que se diferenciam da “cultura de elite” e carregam consigo tanto ideias de resistência, seus aspectos orais tradicionais, quanto traços de homogeneização, presentes nas designações negativas da adjetivação “popular massivo”. Mas essa oposição parece não se sustentar mais, pois é a partir de possibilidades de circulação ampla do “popular massivo” que a cultura pop oferece fronteiras alicerçadas em torno de distinções. Isso ocorre devido a uma zona nebulosa, que é mais bem definida quando o recorte é feito a partir da sua acepção inglesa *popular culture*, lugar originário da ideia de pop (JANOTTI Jr., 2015).

²⁵ No original: “The social production and reproduction of sense, meaning and consciousness. The sphere of meaning, which unifies the spheres of production (economics) and social relations (politics).”

Pesquisador da cultura e da música popular, Janotti (2015) conta que a expressão Cultura Pop nasceu nos anos 1950, e foi criada pela crítica cultural inglesa para tentar delimitar e fazer uma conexão com a recente aparição do *rock'n'roll*, que se julgava ser efêmera, e o surgimento de um comportamento de características históricas pela população juvenil da época. O pop surge como algo negativo, uma desqualificação aos movimentos oriundos dos produtos midiáticos, ressaltando características descartáveis, passageiras e padronizadas de uma produção popular massiva. Contudo, também se pode afirmar que o pop é detentor de um aspecto cosmopolita, pois retrata um fenômeno de potencialidade global, em que ações e sensações são compartilhadas por pessoas diferentes, independente de tempo ou tradições locais. Neste último, o pop é caracterizado como uma “cultura dinâmica, produtora de novos significados e sociabilidades” (CASTRO, 2015), capaz de construir e reconstruir formas de ser e habitar no mundo.

Vale notar que os encontros estéticos e econômicos entre as possibilidades de alta circulação da cultura pop e a busca de traços distintivos no consumo de produtos seriais mobiliza uma ampla gama de possibilidades mercadológicas e poéticas em torno do pop, criando tensões entre o que sustenta os valores na cultura pop: altos índices de venda, popularidade, diferenciação, distinção, reconhecimento do público ou reconhecimento crítico (JANOTTI Jr., 2015).

“O valor no mundo pop está interligado aos acionamentos estéticos dessas circulações e das conexões entre mercado e poética, gosto e valor econômico” (JANOTTI Jr., 2015). Com esta sentença pode se dizer que, assim como a sua presença no mercado, as preferências de um indivíduo dão valor e significado ao que é pop, quando ele escolhe uma determinada sala de cinema ou gênero musical. E a prática do cosplay é uma forma de performatização do gosto desse Universo Pop, já que ele incorpora e reproduz elementos de origens midiáticas diversas como filmes, histórias em quadrinhos etc, e os transforma em uma expressão cultural. Mídias essas, que são caracterizadas por uma produção em massa e pelo acesso quase que (se não, totalmente) instantâneo, transcendendo assim as noções habituais de tempo e espaço, e conseqüentemente ignorando as barreiras físicas e culturais em um processo de constante “reterritorialização” (JANOTTI, Jr., 2015).

Dito que o cosplay surge de uma expressão cultural e pessoal a partir de determinados segmentos da Cultura Pop, o cosplayer consegue manifestar através

do seu corpo, os seus gostos e experiências, e demonstrar a sua relação com os produtos e serviços que consome, estabelecendo assim conexões com outros grupos. O movimento cosplay é dotado de valores, ideias e comportamentos próprios. É uma atividade capaz de influenciar nas formas do indivíduo de interagir, ser, estar e ver o mundo. Por ter uma natureza mais livre e criativa, é muitas vezes usado como uma forma de fuga da realidade e das regras sociais. Desta maneira, é preciso entender como ele se comporta dentro de uma cultura dominante, elaborando então a definição de Subcultura.

Nas palavras de O'Brien e Szeman (c2018), movimentos de subcultura nascem como uma forma de “desafiar os valores, ideias e estruturas de uma cultura *mainstream*²⁶ consciente e diretamente através de suas ações e práticas”. Assim sendo, pode-se dizer que a comunidade cosplay se apoia em elementos da Cultura Pop para produzir um sentimento de alívio à constante pressão e às responsabilidades sociais, que ganham maior peso dentre a população mais jovem, ao lidar com a transição da infância (ou adolescência) para a vida adulta (O'BRIEN; SZEMAN, c2018). Referenciando o doutor em psicologia John L. Flynn, já apresentado anteriormente no item 1.1.1, ele diz que: “se fantasiar permite o portador sair da sua existência diária, para se tornar outra pessoa, e para viver uma fantasia”. Em adição, Freire²⁷ faz um estudo sobre a “resistência juvenil”:

uma resistência “plural, diversa, polimorfa”, vinculada a experiências de relativização de identidades e de recusas das formas “normais” ou convencionais de comunicação e relacionamentos sociais (FREIRE FILHO, 2007, p . 52 apud NUNES, 2015).

A comunidade cosplayer é constituída por pessoas que possuem gostos e características em comum, e se transforma em um lugar de aceitação para aqueles que são diferentes da sociedade, no sentido de não seguir os costumes sociais e culturais pré-estabelecidos. O envolvimento de um público majoritariamente jovem e a adesão de práticas incomuns que diferem das normas sociais, são características que qualificam o movimento cosplay como uma subcultura.

²⁶ Traduzido como corrente principal; dita aquela que é principal ou dominante.

²⁷ FREIRE FILHO, J. **Reinvenções da resistência juvenil**: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

O'Brien e Szeman (c2018) ainda dizem que a subcultura e a cultura *mainstream* fluem livremente entre si, e suas marcas não são totalmente definidas. Em determinadas situações, elas acabam se entrelaçando de forma sutil ou direta. Dessa forma, os seus ideais e comportamentos podem sofrer influência e ser absorvidos e ressignificados, transformando os seus limites. Isso faz com que a subcultura acabe mudando também a maneira de como se comporta em relação à cultura dominante, ao deixar de ser vista como uma forma de oposição a essa cultura e, passando em alguns casos, a fazer parte dela (O'BRIEN; SZEMAN, c2018) – a exemplo do Japão, que acabou adotando a sua Cultura Pop (a sua produção massiva de animes, mangás e jogos) e o movimento cosplay como elementos parte da sua cultura nacional.

1.2.2 Consumo cultural, memória afetiva e o colecionismo presentes no cosplay

Seguindo a linha de pensamento de O'Brien e Szeman (c2018), o investimento na produção de cultura popular e o seu consumo contribui de forma significativa para a economia geral, que se multiplica a cada ano. A performance econômica de um determinado setor depende da adequação do ritmo da sua produção ao crescimento sem precedente do gasto do consumidor, que gasta especialmente em itens não essenciais: “o tipo de compras discricionárias que muitas vezes incluem formas de entretenimento cultural popular e outras experiências culturais” (O'BRIEN; SZEMAN, c2018, p. 108). Apresentando um exemplo desse impacto econômico, os autores contam que em 2015, as vendas de videogames nos Estados Unidos totalizaram 13,1 bilhões de dólares, enquanto que as vendas de ingressos de cinema representaram 11,3 bilhões no mesmo ano.

O consumo de certos produtos, serviços ou experiências contribui da sua maneira para a criação de um significado individual e social dentro da cultura popular, como dito por O'Brien e Szeman (c2018).

Relatórios sobre contratos, acordos financeiros, e ganhos e perdas na indústria de filmes, livros e música ressaltam a conexão íntima que existe entre a cultura popular e o dinheiro. O "sucesso" de celebridades, filmes,

álbuns pop e outros – e não apenas o seu sucesso financeiro – é muitas vezes medido pelo número de unidades vendidas (O'BRIEN; SZEMAN, c2018, p. 110, em tradução nossa²⁸).

O sucesso de um filme ou anime, por exemplo, é capaz de influenciar, mesmo que indiretamente, no estilo de vida de uma pessoa, no consumo de produtos relacionados e, ainda, na decisão de um cosplay. Durante o período de lançamento de uma obra, muitas pessoas acabam gerando um engajamento nas redes sociais ao comentar sobre o mesmo tema, ao mesmo tempo: verifica-se nessa época um aumento de cosplayers caracterizados dos personagens em questão.

Em novembro de 2021, foi lançada a série *Arcane* (figura 11), produzida pela empresa de jogos *Riot Games* em conjunto com a plataforma de *streaming*²⁹ Netflix. Logo após a sua estreia, foi registrado um rápido crescimento no interesse popular sobre os personagens e o mundo do jogo de *League of Legends* – as cidades-gêmeas de “Piltover” e “Zaun” servem como ambiência da série. Por causa da sua propaganda massiva, como as ações realizadas em diversos pontos turísticos pelo mundo – no Brasil isso ocorreu nos metrô e VLTs das cidades de São Paulo e Rio de Janeiro (figura 12), como mostra um artigo do site Millenium.gg³⁰ (c2010) –, juntamente com o trabalho de direção, a narrativa bem estruturada e o design único dos personagens, a série obteve uma boa receptividade popular. O seu sucesso foi consolidado pelo crescente número de visualizações e geração de lucro, chegando a ganhar a “Melhor adaptação” no *The Game Awards 2022*, conforme a conta oficial no Twitter. A série se tornou um fenômeno mundial, visto que conseguiu alcançar um público-alvo para além da comunidade de jogadores de *League of Legends*. Aliado a essa popularidade, na época do lançamento (e ainda meses depois), se notava uma onda de cosplayers nas redes sociais representando os personagens de *Arcane*, em maior número as personagens “Jinx”, “VI” e “Caitlyn”, que chamaram bastante atenção pelo seu papel principal.

²⁸ No original: “Reports on contracts, financing deals, and profits and losses in the film, book, and music industry highlight the intimate connection that exists between popular culture and money. The ‘success’ of stars, movies, pop albums, and so on—and not merely their financial success—is very often measured by the number of units sold.”

²⁹ Traduzido como “fluxo contínuo” ou “fluxo de mídia”. Plataformas ou serviços de *streaming* são aqueles que possibilitam a transmissão de conteúdo através da internet e em diversos formatos de mídia (como vídeo, áudio, imagem, entre outros).

³⁰ Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/12551.html>. Acesso em: 12 de nov. de 2022.



Figura 11 – Pôster oficial de *Arcane*.
Fonte: Netflix



Figura 12 – Imagem de um vagão no metrô da Linha Amarela, Estação Pinheiros em São Paulo, decorado com propaganda da série *Arcane*.
Fonte: https://twitter.com/TiagoHe_. Acesso em 14 de nov. de 2022.

Ao fazer cosplay, a pessoa abre uma possibilidade de assimilação e conexão com outras culturas, pois começa a consumir produtos e experiências que não são do seu costume. Tomando como exemplo os animes e mangás japoneses, eles trazem de forma sutil conhecimentos sobre a cultura japonesa, com falas e expressões diárias, costumes e tradições. As narrativas dos personagens são modificadas e ressignificadas por influências culturais. Consumir um produto gera significado: ele comunica, constrói, transmite imagens e memórias (PASQUALIN, 2015). Tudo aquilo que o indivíduo consome também interfere na sua individualização e no desenvolvimento da sua personalidade (que será aprofundado no item 1.3, que trata da representação e do processo de identificação).

Quando um cosplayer assiste a animes e, conseqüentemente, faz cosplay de um personagem de anime, ele está comunicando a sua afetividade para com aquele conteúdo. E a mídia possui um importante papel nesta questão. Mencionando Silverstone³¹ (2002, p. 157 apud PASQUALIN, 2015), ele diz que: "Nós compramos a mídia, compramos pela mídia e compramos em consequência do que vemos e ouvimos na mídia". Pasqualin comenta:

Silverstone explica, ainda, que o consumo implica numa exteriorização, no jogo da fantasia, na exibição da identidade, e diz que "nossas identidades são reivindicadas, em vez disso, pelo sutil, às vezes não tão sutil, posicionamento da exibição. O mapa da diferença, que nos permite mapear nosso caminho através das hierarquias da riqueza e do poder, é definido por nossa capacidade de nos posicionar e ler as marcas do consumo" (SILVERSTONE, 2002, p. 151 apud PASQUALIN, 2015).

No livro "Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis", organizado e escrito pela pesquisadora Mônica Nunes (2015), a autora explora a relação entre as narrativas de consumo e a cena cosplay. Ela conta que o nascimento da indústria do entretenimento e as emoções conseqüentes articuladas por ela, "contribuíram para solidificar o desejo de proximidade afetiva entre o público, o artista e o seu estilo de vida" (p. 41). Da mesma forma, Walter Benjamin³² (1987, apud NUNES, 2015), aponta que esse "desejo de proximidade" do público é perceptível desde o início da mídia do cinema. Nunes então conclui:

³¹ SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

³² BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** Obras Escolhidas, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Considerando a ascensão das narrativas midiáticas mobilizadas pelos cosplayers, percebe-se um direcionamento do desejo de proximidade para a personagem ou mesmo para a narrativa. [...] A inserção do consumo na rede midiática recobre-se de afetos e torna possível o desejo de representar personagens não apenas encarnados em atores reais, mas em seres de pixels, holográficos, ou mesmo performatizar os espaços onde estes seres vivem (NUNES, 2015).

A autora também realizou diversas entrevistas com cosplayers, para tentar buscar essa relação existente entre o consumo e a memória do cosplay. Ela ressalta que a memória midiática se entrelaça com as memórias afetivas, sejam lembranças do tempo da infância, ou pelas experiências familiares. Ao consumir produtos midiáticos, essas memórias então se materializam nas peças que compõem o cosplay. Para complementar:

As imagens da mídia se imiscuem em meio às lembranças dos espaços domésticos não só porque a televisão, o rádio, os computadores pessoais, os jornais participam ativamente da sala de estar, do dormitório, dos modernos home-theatres, e a vivência do espaço interior é o liame para experiências futuras [...] – mas fundamentalmente porque a memória, quer nas performances nervosas, motoras, químicas do corpo, quer como sistema simbólico, não se separa de seus fundamentos biológicos e do tecido social e cultural – do qual participa a história representada pela mídia³³ (NUNES 2001, p. 22 apud NUNES, 2015)

Dessa forma, é certo dizer que a afetividade advinda do consumo das narrativas midiáticas leva a um desejo de proximidade por parte dos cosplayers, que conseguem materializar esse sentimento através dos materiais que compõem a indumentária do cosplay. Assim como afirma Benjamin³⁴ (2009, p. 240, apud SILVA, 2015): "O verdadeiro método de tornar as coisas presentes é representá-las em nosso espaço (e não nos representar no espaço delas)". Diante disso, com a necessidade de aproximação do personagem e desse mundo imaginário, os cosplayers sentem um desejo de adquirir objetos relativos a temáticas dessas histórias, pois eles geram uma identificação, possuem significado e revelam gostos.

Os bens ajudam o indivíduo a contemplar a posse de uma condição emocional, uma circunstância social ou mesmo todo um estilo de vida, de algum modo concretizando eles próprios essas coisas. Tornam-se uma ponte para o significado deslocado e uma versão idealizada da vida como deveria ser vivida. Quando são imaginados, esses objetos permitem ao indivíduo enumerar um conjunto muito maior de posses, atitudes,

³³ NUNES, M. R. F. **A memória na mídia: a evolução dos memes de afeto**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2001.

³⁴ BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

circunstâncias e oportunidade³⁵ (MCCRACKEN, 2003, p. 142 apud SILVA, 2015).

Segundo Silva (2015), esse conjunto de ações associativas pelo cosplayer acaba por levar a aquisição serial de certos produtos, que passam então a se configurar como uma coleção. Nas palavras de Baudrillard³⁶ (2008, p. 99 apud SILVA, 2015), “a coleção é feita de uma sucessão de termos, mas seu termo final é a pessoa do colecionador”. Entretanto, ao contrário do que diz Benjamin (2009, p. 239 apud SILVA, 2015), que o objeto precisa ser desligado de todas as suas funções primitivas, “a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante”, os objetos colecionados pelos cosplayers mantêm um certo grau de funcionalidade, pois o cosplayer pode utilizá-los no seu cotidiano e no seu próprio cosplay. Esses objetos podem se configurar como itens e acessórios (*bottons*, chaveiros, camisetas etc), em volumes seriados de histórias em quadrinhos, ou até mesmo em réplicas de espadas, pois elas serão empunhadas tal qual o personagem, mantendo assim, a sua função original.

Entende-se aqui como colecionador um sujeito que “faz uso desses objetos como operadores de memórias, e não pela qualidade ou quantidade possuída ou, ainda, se estes vêm a ser valiosos, originais, únicos ou exclusivos” (SILVA, 2015). Portanto, cada coleção se tornará única, mesmo que elas sejam iguais na aparência, visto que cada cosplayer terá um sentimento exclusivo em relação àquele determinado objeto. Silva (2015) ainda diz que, no momento em que o cosplayer se percebe como colecionador, ele passa para uma outra fase do colecionismo, que trata do “refinamento do gosto”:

O refinamento do gosto, na coleção, seria aquilo que comumente denominamos de “toque pessoal”. É a seleção subjetiva dos elementos constituintes de uma coleção, a categorização de itens como imprescindíveis a ela, que lhe dotam de uma característica única, somente existente nessa coleção e diferenciando-a de todas as demais (SILVA, 2015, p. 326).

Logo, Silva (2015) conclui que o cosplay e a prática do colecionismo estão intimamente ligados, pois eles servem como uma ponte para esse mundo imaginário, “num eterno jogo de aproximação e distanciamento” (p. 329). Não

³⁵ MCCRACKEN, G. **Cultura e consumo**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

³⁶ BAUDRILLARD, J. **Os sistemas dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

obrigatoriamente todo aquele que for cosplayer será tomado como um praticante do colecionismo, mas à medida que o cosplayer venha a ganhar mais afinidade e desejar se aproximar mais dessas narrativas, fazendo mais cosplays, maior é a sua possibilidade de se tornar um colecionador.

1.3 REPRESENTAÇÃO

1.3.1 A representação do indivíduo e o processo de identificação

De acordo com a teoria da ação social formulada pelo antropólogo Erving Goffman, em toda situação uma pessoa está sempre representando um papel, que acontece a partir da interação dela com um grupo de observadores. O indivíduo assume o papel de um ator e espera que, com a sua performance, ele consiga exercer alguma influência e/ou passar uma certa impressão para o seu público. A personalidade individual é resultado, em parte, da combinação das várias imagens que essa pessoa manipula de si mesma diante de diferentes situações.

Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra “pessoa”, em sua acepção primeira, queira dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel [...] É nesses papéis que nos conhecemos a nós mesmos.

Em certo sentido, e na medida em que esta máscara representa a concepção que formamos de nós mesmos – o papel que nos esforçamos por chegar a viver –, esta máscara é o nosso mais verdadeiro eu, aquilo que gostaríamos de ser. Ao final a concepção que temos de nosso papel torna-se uma segunda natureza e parte integral de nossa personalidade. Entramos no mundo como indivíduos, adquirimos um caráter e nos tornamos pessoas (PARK, 1950 apud GOFFMAN, 2014).

Para Goffman (2014), quando uma pessoa representa um papel, ela implicitamente pede para que os seus observadores acreditem que aquela cena que estão vendo naquele momento, diante de seus olhos, é real: “as coisas são como parecem ser” (p. 29). O antropólogo chama de sincero o ator que acredita fielmente no papel que atua, que ele é o que diz ser. Dessa forma, a sua convicção é compartilhada, absorvida e transmitida pelo seu público, fazendo com que os seus interlocutores tomem aquela cena como algo verdadeiro – aquilo que chamamos de realidade. Por outro lado, o que Goffman (2014) chama de cínico, é aquele ator que não acredita inteiramente no papel que representa: ele utiliza da sua performance para direcionar a crença do seu público para outros fins. Pode-se dizer que ele não se interessa pelo o que os seus observadores pensam dele. Entretanto, diferente de alguns atores cínicos que partem da motivação pessoal e/ou lucro privados, alguns indivíduos assumem esse papel para enganar o público pelo o que julga ser para o próprio bem deste ou da comunidade.

Neste sentido de atuação entre o sincero e o cínico, o cosplayer é responsável por representar fielmente um papel que lhe foi designado – ou, neste caso, representar outro indivíduo –, e fazer também com que o seu grupo de observadores acreditem nessa atuação, de forma que o público passe a fazer parte desse momento de representação. Ao vestir as roupas características de um personagem, com o qual esteja familiarizado e ciente do que ele simboliza, o cosplayer toma aquilo como parte da sua realidade. Suas ações e o modo de falar são combinados de certa maneira a instruir o observador a acreditar que aquele indivíduo que está a sua frente está realmente representando aquele personagem.

A forma como isso acontece, pode ser percebida em eventos que promovem encontros entre cosplayers, como os chamados eventos *geek* ou de cultura japonesa. Um cosplayer, quando está completamente caracterizado, quer ser reconhecido como o personagem que está vestido naquele momento. Por isso, quanto mais fiel a caracterização e o envolvimento com este personagem, mais ele está convicto naquela representação. Suas vestimentas e movimentos causam interesse nas pessoas que admiram e têm conhecimento, mas também chama a atenção daquelas que não estão familiarizadas com essa prática. Por esse motivo, pedidos para tirar fotos e interações com cosplayers são bastante comuns. Nesses eventos, os cosplayers geralmente costumam ser referenciados pelo nome do personagem que está caracterizado – reforçando e comprovando assim a crença do público na sua encenação – ou pelo seu nome artístico. Esse segundo nome faz uma separação entre a sua pessoa que se identifica como cosplayer, e o indivíduo que em outro momento assume um papel social estabelecido e age de maneira esperada conforme a sua fachada social, seja definida por meio da sua profissão ou das suas relações familiares.

Os elementos como cenário, roupa, gestos corporais, expressões faciais e características físicas do sujeito, quando combinados, fazem parte da sua fachada. Ela é responsável por identificar o ator e auxiliá-lo na sua atuação, revelando para o seu interlocutor o seu status social e o seu nível de atuação. “Fachada, portanto, é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconsciente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (GOFFMAN, 2014, p. 34). O autor faz

uma separação da fachada em “cenário” e “fachada pessoal”, buscando descrever e qualificar os vários elementos envolvidos na representação.

Goffman (2014) trata como cenário todo o mobiliário do ambiente e a disposição física de elementos que vão agir como plano de fundo para a situação. A fachada cênica serve como uma definição de status social, ao passo em que é possível estabelecer uma relação simbólica entre os objetos presentes ou adquiridos, com o significado social que lhes é atribuído.

O cenário tende a permanecer na mesma posição, geograficamente falando, de modo que aqueles que usem determinado cenário como parte de sua representação não possam começar a atuação até que se tenham colocado no lugar adequado e devam terminar a representação ao deixá-lo (GOFFMAN, 2014, p.34).

Já a fachada pessoal é descrita como aquela que envolve o campo pessoal do ator, sejam elas fixas, como a aparência física, altura, idade e gênero, ou móveis, como os gestos corporais e as expressões faciais, que podem variar de acordo com a situação e com o interlocutor que recebe a representação. Partindo deste conceito, é possível concluir que o cosplayer passa por um processo de abandonar a sua fachada usual para assumir a fachada de outra pessoa, alterando assim, algumas de suas características originárias. Socialmente, é esperada uma compatibilidade entre o cenário e a fachada pessoal, provenientes de uma lógica natural. De certo, ocorre uma certa quebra de expectativa quando um cosplayer é visto em um evento completamente caracterizado, e quando ele é reconhecido em outro lugar realizando uma tarefa social em trajes casuais – afinal, seriam duas pessoas completamente diferentes. A fachada pessoal do cosplayer, então, se faz a partir da sua interação com o público quando está fantasiado e pela inter-relação entre as suas outras fachadas, que todas juntas dão sentido ao indivíduo, formam o seu caráter e estabelecem a sua relação com o mundo e com os outros.

Conforme os estudos sobre a organização social de tribos australianas por Radcliffe-Brown³⁷ (1930, apud GOFFMAN, 2014), ele diz que, à medida que o número de pessoas cresce em uma comunidade, “a segmentação em clãs torna-se

³⁷ RADCLIFFE-BROWN, A. R. **The Social Organization of Australian Tribes**. Sydney: The University of Sydney Press, 1930.

necessária, como meio de estabelecer um sistema de identificações e tratamentos menos complicados”. Ou seja, ocorre uma formação de grupos entre pessoas que se identificam e possuem características em comum. Tal identificação pode acontecer através do consumo de produtos culturais de determinado valor e significado social, ou pelas formas de ser e agir na nossa sociedade. Elas desenvolvem assim uma sensação de pertencimento, e passam a constituir uma identidade comum, sendo este o princípio da formação de um grupo subcultural (O'BRIEN; SZEMAN, c2018).

Outro ponto importante, é como o indivíduo se representa através da identificação com um certo personagem, em busca de uma idealização da sua personalidade (GOFFMAN, 2014). Em uma sociedade globalizada, a cultura de massa e a *mass media* exercem grande influência sobre o comportamento dos indivíduos e como estes se relacionam entre si, na formação de grupos identitários e na construção da sua individualidade, como aponta a pesquisa realizada por Coelho Junior e Silva (2007). Ambos concluem que a decisão e vontade de fazer cosplay e o gosto pela cultura japonesa é, em boa parte, advinda da ação da mídia televisiva e de conteúdos amplamente publicados. Citando o trabalho de Campos e Jobim e Souza³⁸ (2003), Coelho Junior e Silva (2007) afirmam que a assimilação de conteúdos é mais fácil durante a infância, o que pode ser comprovado pelo grande número de cosplayers que foram influenciados pela cultura japonesa neste período de vida, como descrito nos itens 1.1.1 e 1.2.2. Segundo a pesquisa de Coelho Junior e Silva (2007), isso leva os consumidores dessa cultura de massa a realizar a sua própria produção e, para trazer a fantasia do personagem para a realidade, o indivíduo sente a necessidade de incorporá-lo, e assim surge o cosplay.

É interessante também notar que o cosplay em si é uma prática mais associada à cultura japonesa, não apenas pela sua história no Japão (apresentada no item 1.1.1), mas também pela identificação com personagens da mídia japonesa, que parecem ser mais cativantes aos cosplayers. Diferente dos personagens das

³⁸ CAMPOS, C. C. G. de; SOUZA, S. J. e. Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 23, n. 1, p. 12-21, mar. 2003. DOI: 10.1590/S1414-98932003000100003. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932003000100003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 14 de maio de 2022.

história em quadrinhos e dos filmes de super-heróis norte-americanos, a constituição física e psicológica dos personagens japoneses é baseada em pessoas do cotidiano, se assemelhando mais a um estilo de vida realista. “Muitas vezes, entender que as personagens atuam na história de uma maneira que não está distante de sua própria realidade faz com que os consumidores dessa mídia criem uma espécie de vínculo” (COELHO Jr; SILVA, 2007). Em sua maioria, com figuras desprovidas de super-poderes e passados fantasiosos, as histórias japonesas se concentram mais em retratar as diferentes emoções e estados psicológicos dos seus personagens, expondo temas complexos da sociedade japonesa, mas que podem ser comuns a muitas outras culturas, resultando assim, em um processo globalizado de identificação (COELHO Jr; SILVA, 2007).

Para que ocorra esse processo de identificação do cosplayer com um personagem específico, são levados em consideração o elemento da narrativa (história), impressão visual (características físicas) e semelhanças com o próprio cosplayer, qual o papel do personagem e o que ele representa dentro do seu mundo (COELHO Jr; SILVA, 2007). Portanto, é necessário antes ter um conhecimento prévio sobre determinada obra ou mídia para que possa ser construída uma percepção desse personagem no consciente humano e também atingir um certo nível de conexão com ele, para que possa ser considerado como objeto de cosplay.

Posto isto, podemos citar inúmeros formatos de mídias digitais que estão constantemente presentes no nosso cotidiano – efeito consequente da popularização e globalização da internet, e outros fatores que ficarão como possibilidade de objeto de estudo para pesquisas futuras –, sendo alguns deles os jogos virtuais, e como os personagens desta mídia estão em contato frequente com o consumidor deste produto. Com uma variedade de personagens jogáveis, cada qual com suas histórias e personalidades únicas, os criadores desses jogos buscam ampliar as escolhas dos jogadores, sejam feitas baseadas na identificação pessoal ou afetividade. Com o aumento dos personagens, suas características, jogabilidade, narrativa e elementos dentro do jogo, eles acabam ganhando o interesse de um público-alvo maior.

Muitos desses jogos ficam populares (no sentido de algo ser apreciado por uma grande quantidade de pessoas) devido à sua jogabilidade e/ou aos seus personagens singulares, como é o caso de *Genshin Impact* (figura 13), que é um jogo eletrônico no modelo de RPG³⁹ ação gratuito, desenvolvido pela miHoYo, uma empresa de jogos virtuais com sede em Xangai, na China. O jogo, que foi lançado internacionalmente em setembro de 2020 em várias plataformas, utiliza um sistema aberto de mundo e conta com cerca de 40 personagens jogáveis atualmente, conforme descrição do site oficial. Tanto o mapa do mundo quanto os personagens possuem referências reais (como por exemplo, a cidade de “Mondstadt”, que foi inspirada na arquitetura medieval germânica e em outras cidades do norte da Europa⁴⁰), de forma com que o jogo se torne uma representação de várias culturas diferentes. Por consequência, há então uma infinidade na criação de personagens e histórias, o que aumenta as suas opções e possibilidades, dispondo assim de diversas formas de identificação e de ligação afetiva por parte do jogador.



Figura 13 – Imagem do jogo *Genshin Impact* disponível para download no site da Playstation.

Fonte: <https://www.playstation.com/pt-br/games/genshin-impact/>

³⁹ Role-Playing Game, traduzido como “jogo de interpretação de papéis”, é um modelo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas em conjunto, a partir de um sistema de regras predeterminado.

⁴⁰ Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Mondstadt>. Acesso em: 15 de mai. de 2022.

2 PROJETOS EDITORIAIS EXPERIMENTAIS

2.1 A ESTRUTURA DO LIVRO E SUA EVOLUÇÃO

Nesta etapa do trabalho, será abordado o processo de evolução do livro moderno, a começar pelas formas primárias de registro, passando para os primeiros veículos de escrita, e então, o surgimento do livro como suporte de linguagem e a sua possibilidade de informar e divulgar conhecimento. Segundo Paiva (2010), a estrutura e configuração do livro como se conhece nos dias atuais é resultado de inúmeras experimentações, transformações, das necessidades da indústria, dos modelos adotados e das técnicas desenvolvidas ao longo do tempo. Para mais, nesta parte também será introduzido como o livro pode manter a sua essência, funcionalidade e propósito mesmo em diferentes formatos, que podem provocar estranheza, estimular a atenção e despertar a curiosidade do leitor – em suma, buscar entender o livro como um objeto mutável e indefinido.

Acompanhando a fala de Paiva (2010), a necessidade do ser humano de registrar, expressar e transmitir conhecimento tem origem no tempo das pinturas rupestres onde, através de figuras e linhas desenhadas no interior de cavernas, ele buscava comunicar, alertar e descrever tudo aquilo que abrangia o seu repertório visual. Figuras humanas, desenhos de grupos de caça e linhas que simulavam os fenômenos da natureza eram os temas mais frequentes. No início, prevalecia a noção de iconografia, e os fonogramas só apareceriam depois. A escrita de modo consistente nasce com a função de comunicar, estabelecer normas e leis, registrar experiências e realizar contagens, para preservar a informação e passá-la adiante.

Compreender o processo de desenvolvimento e transformação do livro para o seu formato tradicional é necessário para entender o livro moderno em seus diversos tamanhos, modelos, suportes, assuntos e finalidades, até chegar ao livro enquanto objeto lúdico, o livro de artista e o livro como projeto experimental. Para isso, David Diringer, em seu livro *The Book Before Printing* (1982, originalmente publicado como *The hand-produced book*, em 1953), relata a história da evolução do

livro em sua forma, significado, conteúdo e organização, explorando suas origens em diferentes culturas e regiões.

Buscando o sentido etimológico da palavra, o substantivo livro se origina do latim *liber*, termo relacionado ao significado de “entrecasca”, que é a parte mais interna da casca de uma árvore. De acordo com a tradição romana, acredita-se que tal material tenha sido utilizado como suporte de registro durante o surgimento da escrita, assim como povos da região de Sumatra, Ásia Central, Índia e Indígenas Americanos usavam elementos semelhantes em comparação, até a Idade Moderna. Já a palavra livraria mantém o mesmo sentido da sua correspondente em latim, *libraria*, traduzindo como “loja onde se vendem livros” (DIRINGER, 1982).

Segundo o autor, as inscrições e marcações mais antigas da humanidade provavelmente são datadas do ano 4000 a.C. Os primeiros materiais utilizados talvez tivessem sido folhas e pedaços de madeira, mas devido à fragilidade dessas peças, é difícil comprovar a sua existência. Neste caso, os “livros” mais antigos de que se têm registro histórico são as tabuletas de argila utilizadas na Mesopotâmia (figura 14), sendo as mais antigas atribuídas ao ano 3500 a.C.

Nesses antigos fragmentos de argila, densas linhas de escrita cuneiforme registram os escritos seminais da humanidade: a Epopeia de Gilgamesh, catálogos literários da Suméria, a astrologia Babilônica, os relatos Assírios da Criação e do Dilúvio, e o Código de Lei Lipit-Ishtar (cerca de 2000 a.C.), anterior ao Hammurabi e o mais antigo código de lei na história da humanidade (DIRINGER, 1982, em tradução nossa⁴¹).

Paiva (2010) também cita a utilização de diferentes materiais como suporte nesse processo de descoberta e solidificação da escrita, como blocos de pedra, placas de metal e até materiais incomuns, como pele de peixe, intestinos de serpente e corcova de camelo. Em adição, a autora traz uma breve explicação sobre as mesmas tabuletas de argila da Mesopotâmia, descrevendo a sua forma e função:

Temos registros na Mesopotâmia de livros ou equivalentes que não se enquadrariam na definição moderna: coleção de folhas de papel, cortadas, dobradas e reunidas em cadernos cujos dorsos são unidos por meio de cola, costura ou grampos, formando um volume que se recobre com capa.

⁴¹ No original: “On these ancient clay shards, dense rows of cuneiform script record the seminal writings of mankind: the Gilgamesh epic, Sumerian literary catalogues, Babylonian astrology, Assyrian accounts of the Creation and the Flood, and the Lipit-Ishtar Law-Code (c. 2000 B.C.), predating Hammurabi and the oldest law code in human history.”

Trata-se de tabuletas de argila (séries) numeradas, com número e título identificadores gravados em cada tabuleta, para fins de registro de atividades comerciais (PAIVA, 2010).



Figura 14 – *Tabuleta V da Epopeia de Gilgamesh*, datada do antigo período babilônico, 2003-1595 a.C. Museu Sulaymaniyah, Iraque

Fonte:

<https://ensinarhistoria.com.br/gilgamesh-a-historia-mais-antiga-do-mundo/>
Blog: Ensinar História - Joelza Ester Domingues

A madeira foi o principal material usado pelos povos antigos, devido a sua facilidade de manuseio. De acordo com Diringer (1982), tabuletas de madeira eram usadas por tribos Germânicas, no Egito, Grécia e Roma desde o século V a.C. (ou anterior a essa data), principalmente para se manter registros. Os romanos chamavam essas tabuletas de *pugillares* (figura 15), traduzindo do latim como “cadernos” ou “livros de mão”. Primeiro, as marcações eram feitas em madeira pura, e depois passariam a ser utilizadas placas finas de madeira recobertas por uma camada de cera escura (ou gesso) e altamente polidas. A escrita era feita sobre a cera com a ajuda de um instrumento pontiagudo chamado *stilus* ou *graphium* (na parte interna da placa; na parte externa, a escrita era geralmente feita com tinta). A

razão de se recobrir a madeira com finas camadas de cera ou gesso, era que a escrita podia ser facilmente apagada e a tabuleta, reutilizada. Por esse motivo, as *pugillares* eram preferidas por estudantes para se fazer anotações.

Essas tabuletas eram usadas de forma singular, ou em conjunto, articuladas por dobradiças. Tal configuração era chamada de códex (figura 16), ou códice (termo usado para tronco de árvore). As *pugillares* se reuniam em conjuntos de duas, três (até oito) tabuletas vinculadas de maneira simples e primitiva. Na literatura, o termo códex também foi utilizado por autores do cristianismo para se referir às sagradas escrituras. Por fim, “códice” veio então a significar não somente um conjunto de tabuletas de madeira para escrita, mas também o conceito de livro, no sentido moderno da palavra (DIRINGER, 1982).



Figura 15 – Tabuletas de madeira escritas em cera. Egito Bizantino, 500 – 700 d.C.
The Metropolitan Museum of Art. 14.2.4a–d. Imagem de domínio público.
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473393>



Figura 16 – Conjunto de tabuletas de madeira organizadas em forma de códice, como páginas de um livro. Egito Bizantino, 500 – 700 d.C. *The Metropolitan Museum of Art*. 14.2.4a–d. Imagem de domínio público.
Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/473393>

Outros materiais comumente utilizados além da argila e da madeira incluem o papiro que, segundo Paiva (2010), até o século I d.C. era o preferido pelos egípcios. “De certo modo, são os rolos de papiro dos egípcios preservados pelo clima quente e seco do país que representam os verdadeiros antecessores do livro moderno” (DIRINGER, 1982, em tradução nossa). Como conta Paiva (2010), a palavra papiro vem do latim *papyrus* e denomina uma planta da família das ciperáceas (de nome científico *Cyperus papyrus*). O material é obtido a partir do interior do caule da planta, e depois tratado – prensado como uma folha, alisado e colado –, para formar uma longa fita para depois ser guardada em rolos, com

bastões de madeira colados em suas extremidades, possibilitando o seu desenrolar e a sua leitura. As melhores fábricas de papiro ficavam em Alexandria, e o produto era exportado para países mediterrâneos pronto para o uso. O Egito manteve o monopólio da sua produção até o século VII d.C. Acredita-se que a Biblioteca de Alexandria tenha chegado a armazenar cerca de um milhão de rolos de papiro no seu ápice, até ser destruída por um incêndio no ano de 646 (PAIVA, 2010).

Conforme o passar dos séculos, o uso de papiro deu lugar ao pergaminho, que era feito com pele de animal. A nova preferência se deve à qualidade da escrita e à economia que ele trazia: “Material adequado à ornamentação, tem superfície bem regular, oferece pouca resistência aos instrumentos de escrita e confere excelente efeito visual para imagens” (PAIVA, 2010). O pergaminho se mostra então mais adaptável: era possível formar folhas-cadernos, unidas por uma costura simples. Revestidos por uma capa, os livros ficavam mais leves e resistentes. As folhas agora podem ser apreciadas em sua totalidade e o olho identifica duas páginas por vez – a leitura ganha um novo sentido.

O códice passou por uma grande evolução visual em consequência da difusão do Cristianismo, quando passaram a ser valorizadas as sagradas escrituras e o trabalho dos mosteiros copistas. As páginas ganharam uma nova organização: divisão de capítulos, títulos, separação de palavras, ornamentos, acabamento e encadernação (PAIVA, 2010). Nesse meio, o gênero celta surge com fortes iluminuras e caligrafias originais. Confeccionado pelos irlandeses no século VIII, o Livro de Kells (figura 17) é considerado “uma das mais belas obras de arte da Alta Idade Média europeia”, dito por Paiva (2010). O texto compacto agora se harmoniza com artes abstratas e margens florais desenhadas em cores vivas.

A configuração de livro padrão como se conhece hoje vem do formato códice (conjunto ou agrupamento de páginas), e consiste em capa, miolo de páginas e contracapa. Sua organização interna compõe-se de sumário, ficha catalográfica, índice e páginas capitulares – em alguns casos, também há a presença de páginas de agradecimento, lista de referências e até páginas em branco, em função da estética. Pela definição do Oxford Languages, livro é uma “obra de cunho literário,

artístico, científico etc. que constitui um volume [Para fins de documentação, é uma publicação não periódica com mais de 48 páginas, além da capa]”.

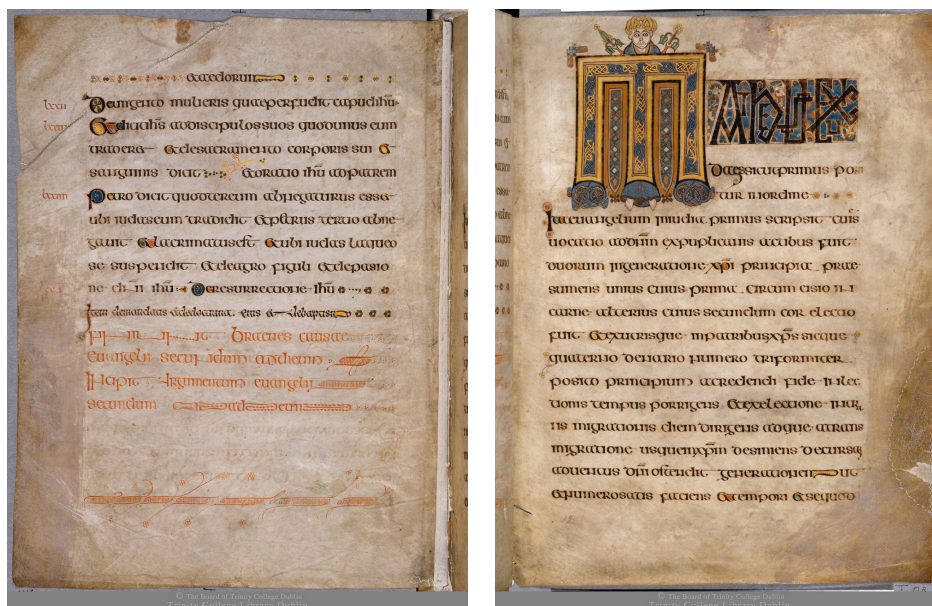


Figura 17 – Páginas sequenciais do Livro de Kells. Irlanda, 521 –597 d.C. *Trinity College Dublin*, IE TCD MS 58. Imagens disponíveis para uso acadêmico. **Fonte:** <https://digitalcollections.tcd.ie/concern/works/hm50tr726?locale=en>

Entretanto, a noção de volatilidade que a era moderna trouxe mostra que o livro vai além de um formato fixo. A popularização da internet fez surgir o livro digital (ou *e-book*⁴²) que pode ser lido em aparelhos eletrônicos (como computadores pessoais, *tablets* e celulares). O livro digital se torna mais conveniente que o livro físico em questões de custo e peso. Sua leitura também se modifica, podendo ser de página em página, ou em sequência corrida, onde não há separação de páginas.

O olhar artístico também trouxe um novo sentido: o livro se torna objeto transfigurado, produto de experimentações das linguagens – sejam elas textuais, visuais, táteis, sonoras ou olfativas. Na França, a expressão *livre-jeu* é usada para designar livros brincantes, experimentais, inventivos e performáticos (PAIVA, 2010). O livro passa a ser visto como objeto manipulável, e a sua forma lúdica e incomum estimula a curiosidade e interferência do leitor, que deixa de ser apenas um observador (ou leitor passivo), e se torna sujeito ativo e modificador da narrativa.

⁴² Abreviação inglesa de *eletronic book*, ou livro eletrônico.

2.2 PROJETOS EDITORIAIS EXPERIMENTAIS DE DESIGN

Dentre os diversos projetos experimentais na área do design editorial, Paiva (2010), em seu livro “A aventura do livro experimental”, fala sobre o livro-objeto lúdico, que descreve todo objeto de “transfiguração da leitura que materialize o sensório, o plástico, a originalidade na concepção, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais”. É nessa categoria que se apresenta o chamado livro de artista, incluindo todos os livros-objetos lúdicos que fogem do formato tradicional linear e códice, a exemplos o *flip book*, o pop-up e o *fore-edge*. Neste item será feita uma breve introdução e explicação de alguns dos vários tipos de livros experimentais.

Paiva (2010) descreve o livro *flip book* (figura 18) como um livro animado, *sui generis*⁴³. Seu termo foi patenteado pelo inglês John Barnes no século XIX, e também é conhecido pelos nomes de “cinema de polegar”, “cinema de bolso” (*cinema de poche*) e “cinema de mão” (*hand cinema*). Ele utiliza da mesma lógica de projeção de fotogramas em alta velocidade e de forma sucessiva, criando assim uma sequência de acontecimentos e uma ilusão de ótica de que a imagem parece estar em movimento. Alguns nomes de artistas que utilizam essa técnica são Guillaume Apollinaire, Andre Rouveyre, George Griffin e Andy Warhol. Por ter um grande potencial narrativo, o *flip book* “é uma mídia que transita entre o livro e o cinema” (PAIVA, 2010).



Figura 18 – Exemplo de *flip book*.

Fonte:

<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinque-dos-opticos/flipbook/>

⁴³ Único de seu gênero, sem semelhança com nenhum outro.

Já o livro pop-up (figura 19), é aquele que a imagem salta aos olhos: um livro *jump*, que revela elementos na terceira dimensão. Sua origem vem do *origami*, uma arte milenar japonesa de dobradura de papel (*ori* = dobrar; *kami* = papel). Paiva (2010) usa o termo “origami arquitetônico” para se referir ao livro pop-up, já que ele faz experimentações com a engenharia do papel, montagens espetaculares e utiliza tecnologias gráficas de impressão, vincagem e acabamento. Suas formas tridimensionais são feitas a partir da dobra, recorte e colagem entre dois planos de papel que, quando se abrem, criam um novo plano espacial – as páginas podem ser abertas em ângulos de 90, 180 ou 360 graus. Este modelo é muito utilizado na produção de livros infantis, cartões, folhetos publicitários, malas diretas e *portfolios*. “O texto pop-up diverte, encanta, anima e ajuda no aprendizado das crianças, repensando a função do livro” (PAIVA, 2010).



Figura 19 – Exemplo de um livro da franquia de filmes *Harry Potter* em formato pop-up.

Fonte:

<https://www.domestika.org/pt/blog/3866-uma-breve-historia-dos-livros-pop-up>

O livro *fore-edge* (figura 20) traz uma técnica de pintura nas suas laterais: quando fechado, as arestas possuem uma impressão dourada, e quando as páginas são abertas em leque, uma imagem é revelada na superfície. As páginas também podem ser lequeadas em uma direção oposta e em outros sentidos, que podem conter mais imagens escondidas. Este tipo de pintura é tradicional em livros de artistas e antigos livros produzidos na Inglaterra (PAIVA, 2010).



Figura 20 – Exemplo de livro *fore-edge*.

Fonte: <https://livros.hypotheses.org/128>

Há ainda também o livro de artista (figura 21), que é descrito como um produto artesanal contemporâneo. O livro é transformado em um projeto artístico, que trabalha experimentando texturas, cores e sensações: “valoriza fusão de artes e técnicas: a escolha do suporte de leitura, acabamentos e efeitos especiais, engenharia do papel, colagens, montagens, costuras, mesclas de pintura, escultura, desenho, fotografia, serigrafia” (PAIVA, 2010). Ele dispõe de personalidade e exclusividade – possui tiragem limitada ou única. Está disposto a inovar e a surpreender o leitor, com sua configuração que ultrapassa o senso comum. Muitas vezes sua aparência é decorativa, feita para a apreciação, sendo colocado em exposição no ambiente. Um livro totalmente original: literalmente uma “obra de arte”.



Figura 21 – *The book of hair*, por Joni Mabe. Papel feito de cabelo, costurado com cabelo, caixa de madeira, impresso e pente. 31,8 X 21,9 X 10,2 cm. 29 páginas. 1982.

Fonte:

<https://glassesfox.medium.com/o-que-%C3%A9-um-livro-de-artista-54c256cd38a9>

Em síntese, pode-se dizer que o livro é o registro, aquilo que instrui e transmite conhecimento. Ele é dotado de valor e sentido, e o seu conteúdo expressa a visão e os pensamentos do autor (ou autora). Sua forma não é definida, e pode explorar diferentes emoções e aspectos sensoriais, estimular a curiosidade e fazer grandes revelações. Assim sendo, foi melhor avaliado que o livro-objeto se encaixa nas necessidades projetuais desse trabalho enquanto produto editorial criativo, experimental e interativo, visto que sua estrutura e design permitem convidar o leitor a participar da narrativa proposta e instigá-lo a conhecer mais sobre o tema.

3 O PROJETO

3.1 INDICATIVOS DE PROJETO

A discussão deste trabalho em torno do Universo Cosplay, da Cultura Pop e da natureza da representação dos cosplayers, serviu para esclarecer e repensar o imaginário atual que se tem sobre este universo. Fazer cosplay não é apenas “brincar de fantasia”, mas ele é uma expressão artística, uma performance corporal. Muitas pessoas vêem no cosplay uma forma de materializar o seu desejo de se sentir mais perto daquele personagem ou mundo imaginário. O consumo de produtos midiáticos da Cultura Pop aciona memórias do tempo da infância e desejos aparecem, guiando o cosplayer e sua linha criativa. Muitos também utilizam os personagens como espelho. Eles buscam uma sensação de pertencimento através da identificação com personagens – e com outras pessoas.

Como dito anteriormente no item 1.3.1, é necessário que se tenha um conhecimento prévio do personagem, para que possa ser construída uma percepção e ele venha a se tornar um objeto de identificação. Por isso, decidiu-se que o livro experimental iria focar em uma determinada personagem, e todos os elementos que iriam compor o livro, seriam elaborados de acordo com a sua temática. A escolhida para tal foi a personagem “Jean Gunnhildr”, do jogo virtual *Genshin Impact* – que ganhou maior popularidade durante o período de pandemia, se tornando bastante conhecido nacionalmente – e também por causa da preferência e afeição da autora por essa personagem. Por ser uma personagem que a autora se identifica, o propósito do produto final também é trazer essa identificação para o leitor. O livro irá promover momentos de conexão através de vários elementos para que, mesmo aquele leitor que não tenha muito conhecimento sobre o assunto, seja capaz de se sentir imerso neste universo. Nesse caso, o livro possui como público-alvo pessoas cosplayers, com conhecimento prévio sobre a atividade e a personagem, e pessoas não cosplayers, mas que possuem um certo interesse nessa atividade e procuram saber mais sobre o assunto. O livro também irá mostrar como o cosplayer possui diferentes fachadas, e como o seu Eu é formado pela inter-relação entre elas: como elas são iguais, mas diferentes ao mesmo tempo.

3.2 METODOLOGIA

3.2.1 Pesquisa e Análise de Similares

Antes de começar a trabalhar no produto e definir o seu design e os elementos que vão fazer parte da sua composição, foi feita uma pesquisa e uma análise de produtos similares já existentes no mercado. Foi realizada uma ida a uma livraria em um shopping, e alguns exemplares encontrados lá foram fotografados. Esta etapa inicial serviu para identificar quais elementos eram comuns e diferentes dentre os produtos que foram consultados, em busca da compreensão do que é necessário para que um livro seja qualificado como livro-objeto. Foram analisados elementos como gênero literário, forma, cor, tipografia e quais as interatividades que o livro promovia para com o leitor.

Título: O mais completo guia de sobrevivência: Dicas Práticas

Autor: Editores de Marshall Editions (Eds.)

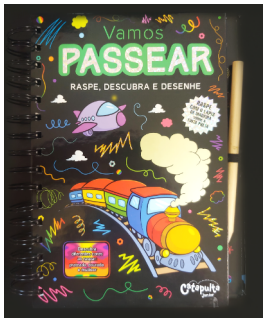
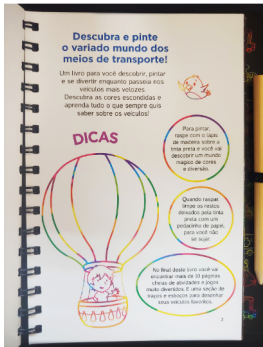
Gênero Literário: Infantojuvenil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
	Possui o aspecto de um livro comum, com a presença de capa, contracapa e miolo de páginas. A encadernação é em espiral wire-o, porém, a capa e a contracapa encobrem o livro, não deixando a espiral visível. O livro é capa dura, e o tipo de papel utilizado nas páginas parece ser o couchê, com gramatura menor que 120 g/m².	A capa possui a aparência de um manual. Com a cor laranja destacando, serve para identificar mais facilmente o livro caso ele se perca. A paleta de cores no interior das páginas corresponde com o tipo de ambiente em que o livro é utilizado, seja em uma mata, floresta, ou exploração.	É constante a presença de letras capitulares, tanto no título da capa quanto nas páginas. Existe uma hierarquia de informações. Nos títulos, é utilizada uma fonte serifada, e no conteúdo é utilizada uma fonte simples, sem serifa.	O livro vem com um apito pendurado, que corresponde ao seu conteúdo: ele serve para chamar a atenção e sinalizar a sua localização caso o leitor se perca em algum lugar. Existe também uma bússola embutida no apito, que pode ser utilizada para facilitar a navegação e a orientação durante a viagem.

Título: Vamos passear: raspe, descubre e desenhe

Autor: Editores de Catapulta (Eds.)

Gênero Literário: Infantil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
 	Possui a aparência tradicional de um livro, com capa dura, contracapa e miolo de páginas. A encadernação é feita em espiral wire-o. As primeiras folhas são em papel comum, e as folhas seguintes parecem ser revestidas com uma fina tinta ou substância preta que, se forem arranhadas, elas revelam uma subcamada colorida.	A cor preta foi escolhida como cor de fundo da capa e contracapa é preta, se comunicando com o interior e conteúdo do livro, que possui uma maioria de páginas pretas. Por causa do fundo preto, as imagens em cores vivas ganham maior destaque e sentido.	A tipografia é simples e sem serifa, pois o livro é destinado a um público mais infantil. O título da capa é colorido, em letras capitulares, fonte maior e possui um contorno externo, dando destaque.	O livro propõe ao leitor que ele raspe as páginas pretas com um lápis de madeira. Conforme as páginas são raspadas, os objetos vão ganhando cores. É um processo de pintura ao contrário: ao invés de escolher as cores para pintar, elas já existem – apenas precisam ser descobertas.

Título: Destaque e Descubra: Tiranossauro Rex

Autor: Equipe Arcturus

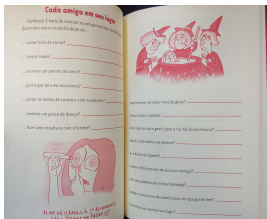
Gênero Literário: Infantil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
 	É um livro cartonado. Mesmo com todas as folhas iguais, ele possui uma divisão entre o que é capa e o que é conteúdo, em questão de organização e hierarquia da informação. Alguns elementos das páginas podem ser destacados com a ajuda das mãos.	A presença de cores vivas e primárias é mais forte, sendo um livro infantil. O amarelo é a cor que mais predomina na capa. Os dinossauros são verdes, trazendo um pouco essa identificação com o dinossauro real, porém eles são mais estilizados.	A tipografia é mais simples, porém ela já traz um pouco do estilo escrito, como se fossem anotações nas páginas. O título é composto por letras capitulares e uma fonte maior, além da cor vermelha que dá mais contraste.	Conforme o passar das páginas, o leitor vai descobrindo informações sobre o Tiranossauro Rex, e é instruído a destacar as peças que vai encontrando pelo caminho. Ao final, com todas as peças em suas mãos, ele recebe informações de como montar o seu dinossauro.

Título: Nosso Diário Otário: um diário para dividir com as suas amigas (para risos, raiva e bichinhos fedorentos)

Autor: Jim Benton

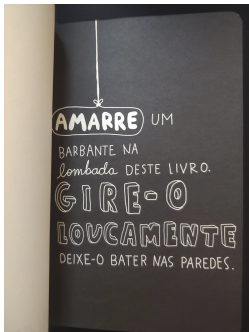
Gênero Literário: Infantojuvenil e Juvenil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
 	Um livro bem tradicional, com capa, contracapa e miolo de páginas. Não possui nenhum elemento externo ou interno, que seja alheio à sua forma principal. Suas folhas internas são comuns e a sua capa parece ser em papel cartão, com acabamento em brilho.	A cor rosa é predominante, pois esse livro faz parte de uma coleção, e todos eles são padronizados. As figuras das páginas possuem um tom de rosa equivalente à capa, dando uniformidade ao conteúdo.	A fonte da capa é escrita, como a de anotações à mão, se relacionando com o tema “diário” do livro. Alguns dos desenhos possuem legenda, onde essa fonte escrita parece ser mais expressiva. A segunda fonte que aparece nas páginas, é mais simples e sem serifa.	É um livro-diário, que propõe que a pessoa que esteja lendo faça anotações como se estivesse registrando em um diário. Ele traz perguntas que podem ser respondidas em grupo, então várias pessoas podem contribuir no seu conteúdo. É um livro para ser compartilhado.

Título: Destrua Este Diário

Autor: Keri Smith

Gênero Literário: Crônicas, Humor e Entretenimento; Juvenil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
 	Livro de capa comum, com a gramatura das folhas internas um pouco maior que a folha convencional. Tem um formato tradicional, sem elementos externos ou internos que sejam alheios à sua forma principal.	A capa do livro possui um tom mais neutro, de papel cartão. As páginas alternam entre branco e preto, e a cor da letra segue esse padrão: em páginas brancas, a letra é preta; em páginas pretas, a letra é branca.	A tipografia deste livro não segue um padrão: ele é composto por várias fontes diferentes, que alteram de forma e tamanho aleatoriamente. A tipografia parece ser mais expressiva quando representa uma ação, e para onde ou a quem ela é destinada.	O livro possui interações do começo ao fim: em cada página existe uma instrução, escrita de forma bem humorada e incomum, estimulando a curiosidade e criatividade de quem lê. É um livro que foge do convencional, instigando o leitor a sair da sua zona de conforto.

Título: Guia de campo para jovens exploradores: parques e jardins

Autor: Clarice Uba

Gênero Literário: Pesquisa e Meio Ambiente; Infantojuvenil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
	Possui capa comum, e aparência de um livro tradicional. As folhas internas parecem ser de papel comum.	O estilo de cor se assemelha a manchas de tinta aquareladas, predominando tons da natureza, como azul, verde e laranja. São cores vivas, porém mantêm uma certa suavidade, sem dificultar a legibilidade.	Aparenta ser uma tipografia mais despojada, com presença de uma fonte manuscrita. Um estilo descontraído e leve.	O livro propõe uma metodologia de pesquisa. Nas primeiras páginas, ele traz informações acerca do tema da natureza e dos animais. O resto do livro é composto por páginas em branco, convidando o leitor a continuá-lo, com suas próprias observações e anotações.

Título: Meu Livro Sapato

Autor: Igloo Books Ltd

Gênero Literário: Infantil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
	O livro é pequeno, e o desenho da sua capa e forma lembram um sapato. Ele também possui um cadarço fixado na capa, e suas pontas podem ser amarradas ou desamarradas. Formato cartonado, suas páginas internas e sua capa são feitas do mesmo material, porém possui uma certa organização do conteúdo.	Presença de cores vivas e primárias, que podem ser por conta de ser destinado a um público infantil.	É uma fonte colorida e brincante, que comunica a história divertida contada pelo livro.	Sua interatividade está presente na capa, pois ela possui um cadarço. A proposta do livro é estimular a coordenação motora e as habilidades cognitivas de crianças pequenas, acima de 3 anos. Elas aprendem a amarrar o cadarço através de uma história.

Título: Livro-Globo: Onde no mundo estavam os DINOSSAUROS

Autor: BookWorks LLC

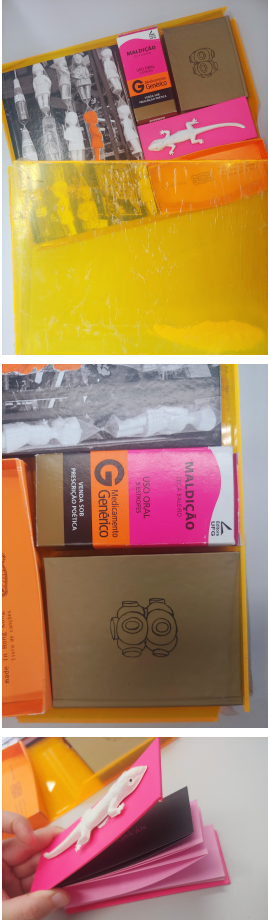
Gênero Literário: Infantil e Infantojuvenil

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
	Considerado um livro-globo, é um livro que pode ser aberto em 360 graus. Quando aberto totalmente, suas páginas se dispõem em formato de um globo e o livro consegue se sustentar sozinho. A capa e a contracapa são conectadas por um pequeno velcro, ajudando a espaçar de maneira equivalente as páginas. É um formato bem dinâmico, que explora a terceira dimensão.	Nota-se uma grande variedade de cores vivas. Cada página possui um assunto e uma paleta de cores correspondente. É um livro totalmente colorido e divertido.	Fonte simples, sem serifa e com pouco peso. Todas as palavras são escritas com letras capitulares. O título ganha destaque por ser uma fonte diferente, em tamanho maior e ser escrito na cor amarela.	A interação do livro acontece na sua forma: seu aspecto incomum promove a curiosidade e a montagem do livro, rompendo os limites do que se conhece como um livro tradicional. É um livro que, além de ser capaz de transmitir conhecimento, pode ser disposto em uma superfície, vindo a servir como objeto decorativo.

Título: Vida É um Souvenir Made in Hong Kong - Livro de Canções

Autor: Zeca Baleiro

Gênero Literário: Música

Fotos do livro	Forma	Cor	Tipografia	Interação
	Seus componentes são organizados dentro de uma caixa amarela de acrílico. É composto por vários objetos incomuns, que todos juntos formam um livro experimental. O autor explora diversos suportes, como uma caixinha que imita remédio e um formato sanfonado contendo apenas frases. Os objetos se comunicam uns com os outros, em tamanho e conteúdo.	Há uma mistura de cores neutras, onde a presença de elementos nas cores laranja e rosa chamam mais a atenção visual. As cores em tons mais áridos talvez sejam por conta da origem do compositor.	Predomina uma fonte serifada, com pouco peso. A caixinha de remédio possui uma fonte que se aproxima fielmente de uma verdadeira caixinha.	A interação com o leitor se dá pela experiência sensorial, explorando os diversos objetos de formas e tamanhos diferentes. Ocorre também um sentimento de estranheza, pois todo o conjunto (caixa e objetos) é chamado de livro. A obra é descrita como um livro experimental, onde é permitido explorar novas formas de contato entre o leitor.

Em conclusão, a maioria dos livros foram encontrados nas seções de literatura infantil e infantojuvenil da livraria, o que explica a grande presença de cores vivas e uma tipografia mais despojada e divertida, brincando com o processo de leitura. Os livros-objetos são mais direcionados a crianças e jovens devido a sua natureza livre e criativa, pois eles permitem que sejam exploradas e desenvolvidas novas habilidades. Entretanto, o livro experimental do Zeca Baleiro é direcionado para um público mais adulto, conhecedor da sua música. Seu livro também propicia diversos estímulos sensoriais e se torna poético por conta do seu conteúdo. Livros-objetos que possuem um segundo elemento, além da sua forma principal, se tornam mais chamativos. A forma externa também serve como fator chamativo, pois

ela transmite uma mensagem e comunica o conteúdo interno, como é o caso do livro “O mais completo guia de sobrevivência”. Livros experimentais também permitem que novos formatos sejam trabalhados, fugindo do convencional e quebrando a expectativa de um livro tradicional, assim como é analisado no livro “Livro-Globo: onde no mundo estavam os DINOSSAUROS”. Seu formato de globo faz com que ele seja entendido para além de um livro comum, e passa a ser então, um objeto decorativo, pois ele só possui sentido quando todas as suas páginas estão abertas em 360 graus.

3.2.2 Referências visuais, Paleta de cores e Tipografia

Para o próximo passo, foram elaborados painéis semânticos, tanto de livros experimentais, com diferentes dobraduras e encadernações, quanto da personagem escolhida que servirá de objeto central para o livro. Estes painéis ajudaram a definir melhor os elementos a fazer parte do livro e a sua paleta de cores, pois eles seriam elaborados de acordo com a cores e os símbolos envolvidos com a personagem. Foram analisados a história da personagem no jogo, sua ambiência e aparência, que serviram de referência para a criação dos detalhes do livro.

Como referência para a Identidade Visual dos elementos, foi utilizado a paleta de cores da personagem, para deixar o livro temático e condizente com a proposta. Dessa forma, os objetos conseguem se comunicar entre si, e há uma uniformidade visual.

Visto que o ambiente que envolve a personagem tem um estilo mais clássico, devido a sua posição no jogo como “Mestre Intendente dos Cavaleiros de Favonius” na cidade de “Mondstadt”, que é uma cidade com forte influência europeia, a aparência externa do livro foi elaborada de maneira que ele comunicasse o status da personagem. Como a pessoa no cargo mais alto dos “Cavaleiros de Favonius” atualmente, “Jean” administra e cuida da cidade e da população, sempre de maneira assídua e com uma forte ética de trabalho. Ela leva suas responsabilidades a sério, por mais triviais que elas parecem ser. Por essa razão, às vezes acaba exagerando na sua condição.



Figura 22 – Painel semântico formado com vários exemplos de livros experimentais e dobraduras.

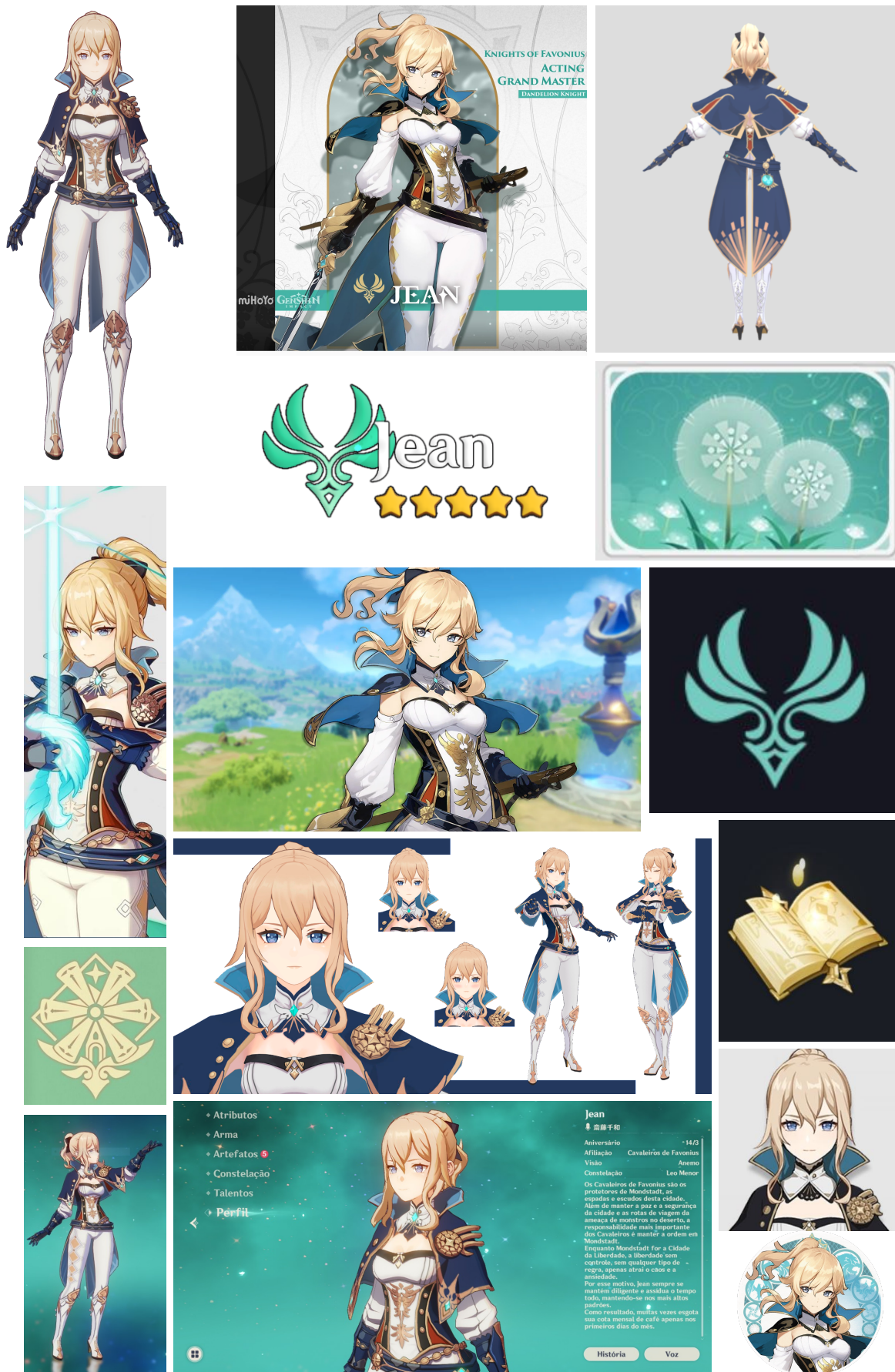


Figura 23 – Painel semântico formado por várias imagens e símbolos relacionados à personagem “Jean”.

- Paleta de cores primária:

Foi constatado que essas eram as cores mais predominantes no painel semântico da personagem. A Identidade Visual foi construída em cima dessa paleta.

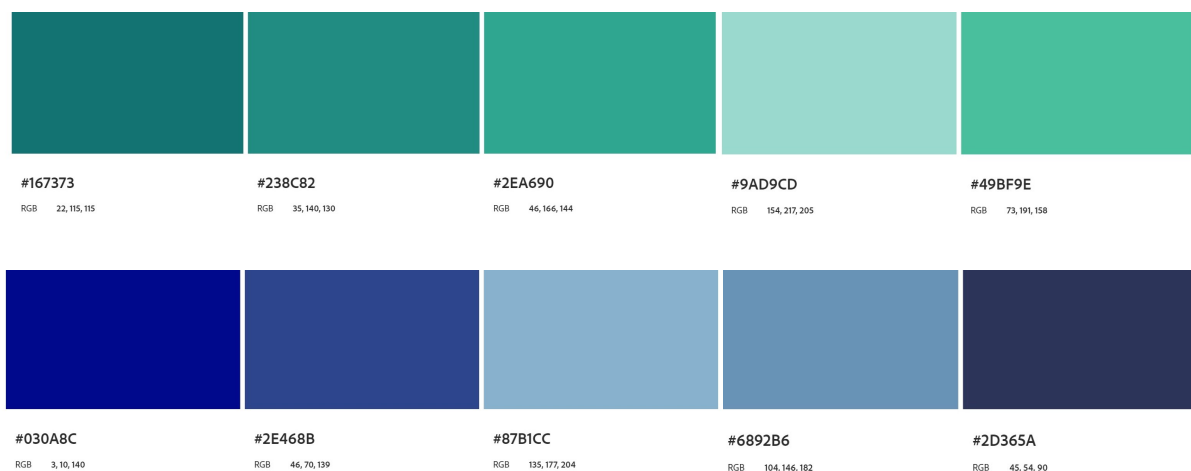


Figura 24 – Paleta de cores primária.

Fonte: Elaborado pela autora.

- Paleta de cores secundária:

Estas cores apareceram no produto final em menor quantidade, usadas para ressaltar apenas algumas palavras ou frases, dando um aspecto mais lúdico e descontraído à leitura. Foram utilizadas cores vivas, como vermelho, verde e laranja.

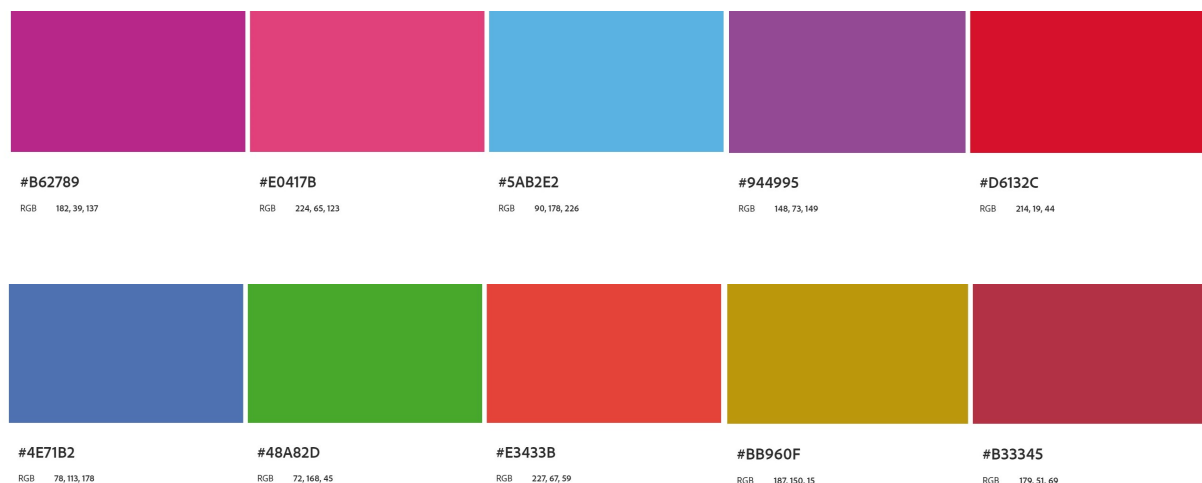


Figura 25 – Paleta de cores secundária.

Fonte: Elaborado pela autora.

- Tipografia:

Para a tipografia, foram escolhidas fontes em estilo *display*, mas decorativas e descontraídas. Em outros elementos, que trazem a informações sobre a personagem, foram escolhidas tipografias serifadas, luxuosas, que conseguissem transmitir o status da personagem, que é mais clássica. As fontes “Constantia” e “Bookman Old Style” vêm como pré-configurações do Adobe Photoshop. Já a “Chaloops” pode ser encontrada e baixada diretamente do Adobe Fonts.

Chaloops Medium

Chaloops Bold

BOOKMAN OLD STYLE BOLD

CONSTANTIA BOLD

Figura 26 – Tipografia.

Fonte: Elaborado pela autora.

3.2.3 Entrevistas

Também foram realizadas algumas entrevistas com pessoas cosplayers e não cosplayers, para compreender um pouco mais sobre o imaginário cosplay. Essas entrevistas também serviram para explicar como o fato de ser cosplayer pode estar ligado a identidade de alguém, e como isso afeta direta ou indiretamente em pontos da sua vida: no consumo, no seu modo de pensar e como se relaciona com outras pessoas cosplayers. A primeira entrevista ocorreu por meio de gravações de áudios, no shopping durante a estreia do filme “Jujutsu Kaisen 0” nos cinemas brasileiros. Dessa forma, puderam ser ouvidos cosplayers em ação, e observar como as pessoas se relacionavam com eles. A segunda entrevista foi realizada por meio de um formulário online, e foi direcionada apenas a cosplayers. As entrevistas

na íntegra, com transcrição e todas as respostas, podem ser encontradas ao final deste trabalho, em ANEXO 1 e ANEXO 2. Posteriormente, a entrevista nº 1 se tornou parte do conteúdo do livro experimental.

Entrevista 1 – shopping

- Para pessoas não cosplayers:
 1. Você sabe o que é o cosplay? Já tinha visto? Conhece de onde?
 2. O que você acha dessa experiência, de ver muitas pessoas vestidas, caracterizadas de personagens, assistindo ao filme?
 3. Você faria cosplay? Se sim, o que você gosta, acha interessante nessa cultura, nessa prática? Se não, por que não? Tem alguma coisa que te impede, que você acha difícil?
- Para pessoas cosplayers:
 1. Nome que quer ser identificado (Se não quiser, colocar anônimo).
 2. Me fala sobre o seu personagem: nome, características, uma breve história.
 3. Por que você escolheu esse personagem pra vir hoje? Ele representa alguma coisa pra você? (O que te atrai no personagem, se ele tem algum papel no filme, etc.).
 4. Como é a experiência de fazer cosplay pra você? (Pontos positivos e negativos).

Entrevista 2 – formulário online

1. Você se considera um cosplayer? Há quanto tempo está envolvido(a) nesta atividade?
2. Qual foi a sua inspiração para começar a fazer cosplay?
3. Você considera que o cosplay e a cultura pop têm relação?
4. Você considera que a cultura pop japonesa (animes, mangás, jogos, etc) exerce influência na escolha de personagens para se fazer cosplay? Que outras culturas de outros países você acha que influenciam?
5. Você se vê como parte deste grupo? Como se sente quando encontra pessoas semelhantes a você?

6. Você construiu laços com outras pessoas do mesmo universo? Fez amizades? Como se relacionam?
7. Você acha que o fato de fazer cosplay e essa cultura influenciam no seu consumo no dia a dia? Que itens/serviços você passou a adquirir? (você coleciona algo, etc).
8. Fazer cosplay ocupa uma parte grande ou pequena do seu tempo? Você consegue administrar a sua vida e os seus interesses pessoais?
9. Você encontra alguma dificuldade/obstáculo em fazer cosplay? (preconceitos, gastos, outras preocupações etc).
10. Você acha que o cosplay e o envolvimento com essa cultura podem influenciar ou participar de alguma maneira no seu dia a dia? Ele influencia as suas ações e decisões?
11. Você planeja trabalhar profissionalmente com isso? Se já trabalha, descreva aqui brevemente o que você faz.
12. O que ser cosplayer significa para você? Existe algo que você consiga realizar com isso?
13. Como você acha que geralmente as pessoas (fora deste universo) vêem essa atividade de fazer cosplay? Existe uma dificuldade de aceitação?
14. O que você acha que pode melhorar (ou acontecer) para tornar o cosplay mais inclusivo e aceito?
15. Você considera que ser cosplayer faz parte da sua identidade como pessoa?

3.2.4 Definição dos componentes e modelos

Após discussões e observações feitas na orientação, foram decididos os componentes do livro-objeto, seu tamanho e sua forma de apresentação. Todas as dimensões são variações do tamanho A5 (14,8cm x 21cm).

- Todos os componentes serão guardados dentro de uma caixa, que por fora tem semelhança com um livro clássico, de acordo com as referências pesquisadas. Isso concede um aspecto decorativo, encantador e atraente ao

livro. Ele deixa de ser apenas um livro comum e passa a ser um objeto de admiração.

- Folder em tamanho A3 (29,7cm x 42cm), que é dobrado ao meio duas vezes, ficando em um tamanho A5. Dessa forma, ele contém capa, duas páginas internas e contracapa. Ele conta de maneira resumida a história do cosplay, de onde surgiu o nome e alguns pontos mais importantes, pensando em aqueles que possuem pouco contato ou sabem pouco sobre o assunto do cosplay. É uma forma de tomar conhecimento sobre o conteúdo da caixa.
- Pop-up, que quando dobrado assume um tamanho A5. Serve para apresentar a personagem, sua história e ambiência: quem ela é e o que faz. Como o livro possui sua temática, o leitor precisa conhecê-la. O pop-up ajuda a criar uma percepção da personagem no imaginário do leitor, pois é a partir daí que ocorre o processo de identificação.
- Três cartões postais no formato A6 (14,8 cm x 10,5cm). Cada cartão deve ter uma foto na frente e uma breve descrição atrás. As fotos são: uma foto natural da autora, uma foto da personagem, e uma foto de da autora de cosplay. Assim, o leitor consegue visualizar e interagir com diferentes fachadas do cosplayer e fazer uma conexão entre elas.
- Livreto sanfonado em tamanho A7 (7,4cm x 10,5cm). O livreto contém frases e pedaços de frases ditas por pessoas cosplayers e não cosplayers, mostrando os seus diferentes imaginários acerca do Universo Cosplay. Ao final, ele possui um QR Code, para que o leitor também tenha uma experiência auditiva.
- Chaveiro. Ele é o objeto que materializa a presença da personagem no mundo real.

Em seguida, foram elaborados rascunhos e modelos dos componentes em papel de 140g/m², junto com um modelo em tamanho real da caixa utilizando papel cartão triplex 300g/m². No final, as dimensões da caixa ficaram em 17cm x 23cm

(parte interna), seguindo a base do tamanho A5 e aumentando 2cm a mais de cada um dos quatro lados, para o encaixe confortável dos elementos. A caixa no total ficou em 18cm x 25cm. Para dar mais segurança, a caixa é fechada por uma fita, que se encaixa em um botão colado na capa. Suas dimensões são 22cm x 4,5cm.

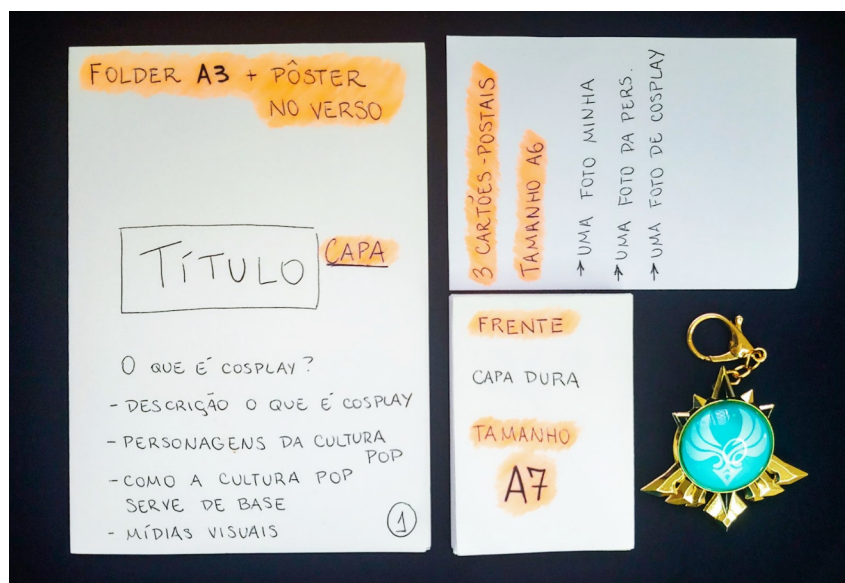


Figura 27 – Modelos dos componentes mais chaveiro.

Fonte: Elaborado pela autora.

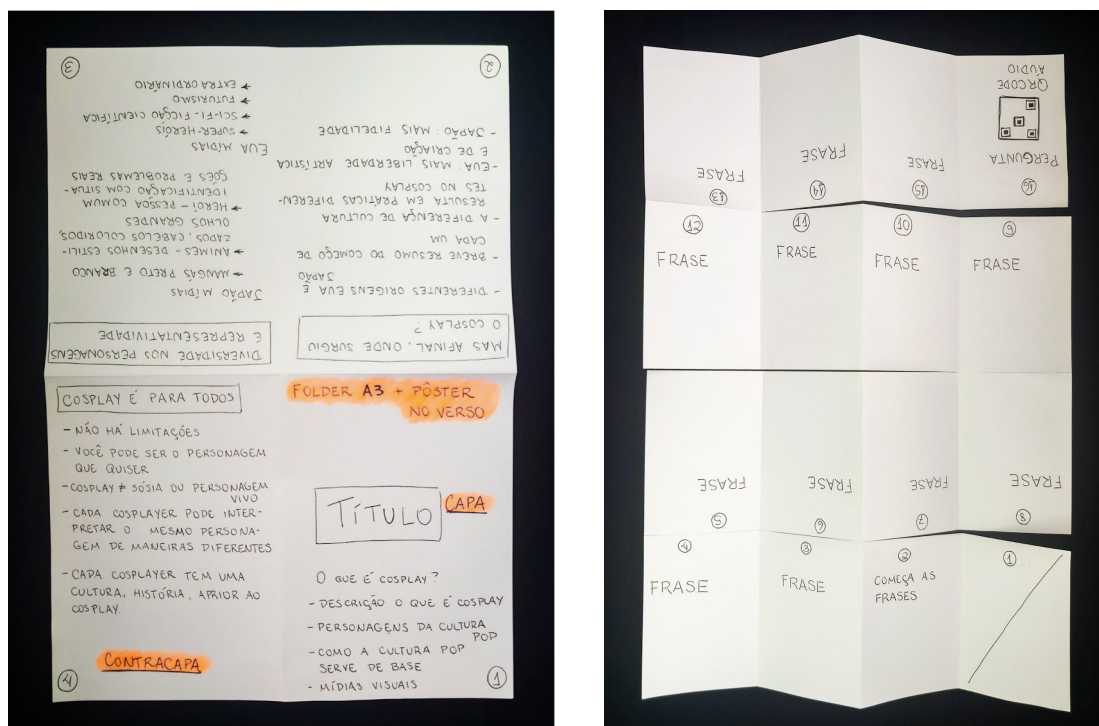


Figura 28 – Modelo aberto e rascunho do folder A3 e do livreto sanfonado A7.

Fonte: Elaborado pela autora.

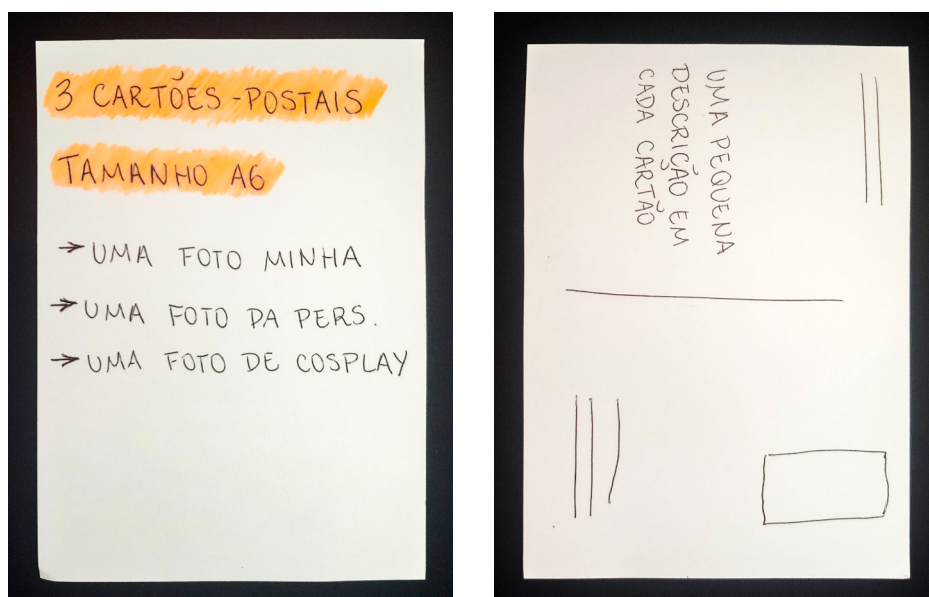


Figura 29 – Modelo do cartão postal A6, frente e verso.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 30 – Modelo aberto do pop-up e suas medidas.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 31 – Modelo da caixa fechado, em vários ângulos.
Fonte: Elaborado pela autora.

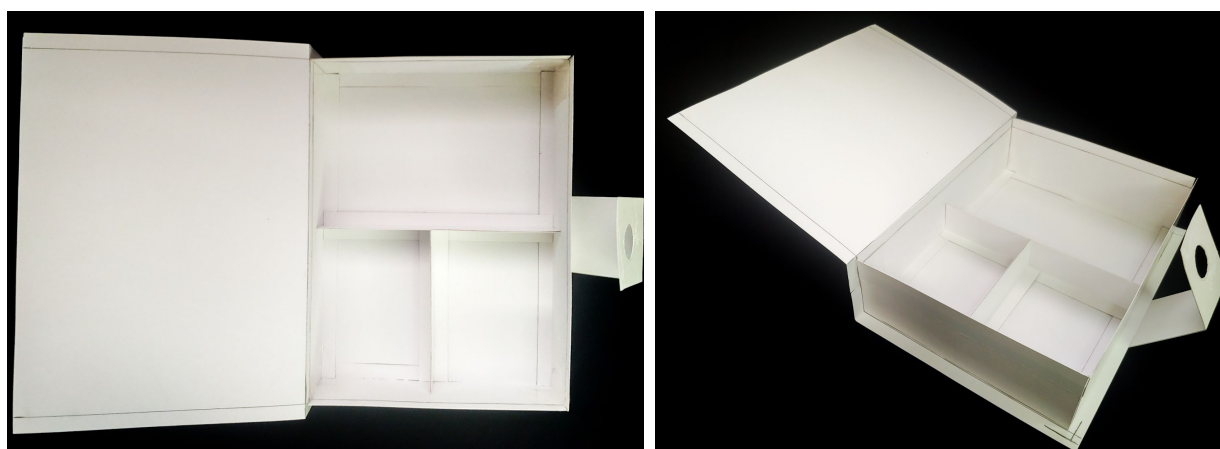


Figura 32 – Modelo da caixa, aberto.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 33 – Posição dos elementos dentro da caixa.
Fonte: Elaborado pela autora.

3.3 O PRODUTO FINAL

3.3.1 Diagramação e Produção gráfica

Para que o folder formato A3 fosse fácil de se manusear e dobrar, foi escolhido o papel couchê 115g/m² para o produto final. O folder foi impresso em frente e verso, pois ele possui uma imagem de personagem atrás, podendo ser utilizado como cartaz. O livreto A7 também foi impresso no tamanho A3, no papel couchê 115g/m², e depois recortado e dobrado nos pontos certos para que ele ficasse no tamanho A7. Ele ainda possui uma “capa” e uma “contracapa”, feitas em papelão cinza de espessura 2mm e revestidas com papel color plus, na cor azul claro. Os cartões postais tiveram vários testes de impressão, na procura da melhor forma de produzi-los. Por fim, eles foram impressos com sucesso em papel cartão triplex 250g/m², pois este papel possui duas texturas, que deram um melhor acabamento aos postais: uma face mais lisa, onde foi impressa a foto, e uma face mais fosca e seca, onde fica o selo e é apropriada para escrita. O pop-up e suas peças foram impressas no papel couchê 170g/m². Todas as diagramações foram feitas no programa Adobe Photoshop, pois ele permitiu mais possibilidades de trabalho neste projeto.

Já na estrutura da caixa, foi utilizado papelão cinza de 2mm e revestido com papel 120g/m². Foram acrescentados alguns detalhes em dourado nos cantos, conforme as referências. A caixa foi montada em duas partes: a capa e a contracapa em uma unidade, na cor dourado envelhecido, e a segunda, a caixa interna, na cor branca, com papel 140g/m². Ainda também, foi acrescentada uma fita vermelha, fazendo o papel de um “marcador” de livro. O objetivo era fazer com que a caixa lembrasse um livro clássico e antigo e, após as aplicações dos detalhes em courino dourado e as flores, concluiu-se que o objetivo foi alcançado.

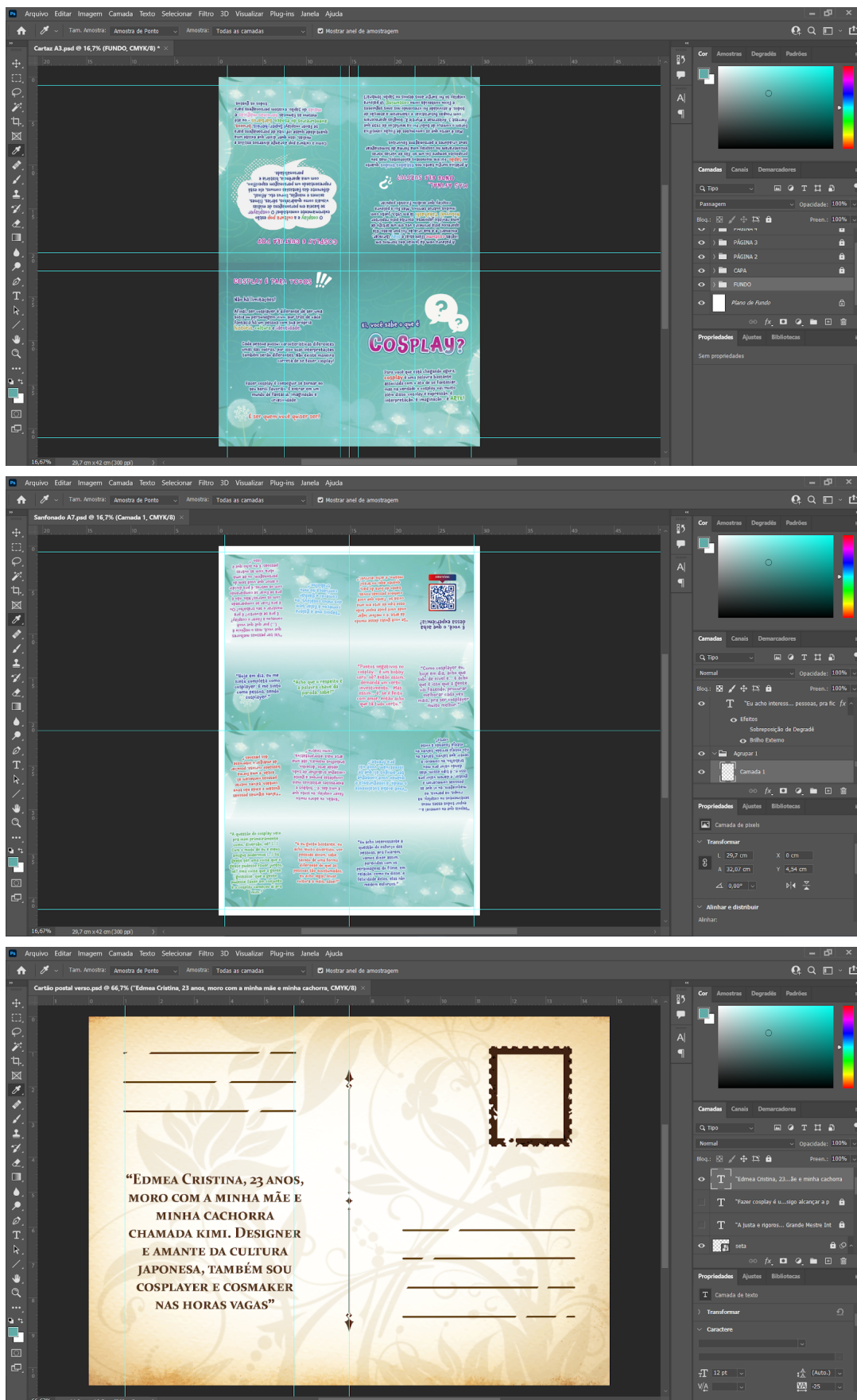


Figura 34 – Diagramação.
Fonte: Elaborado pela autora.

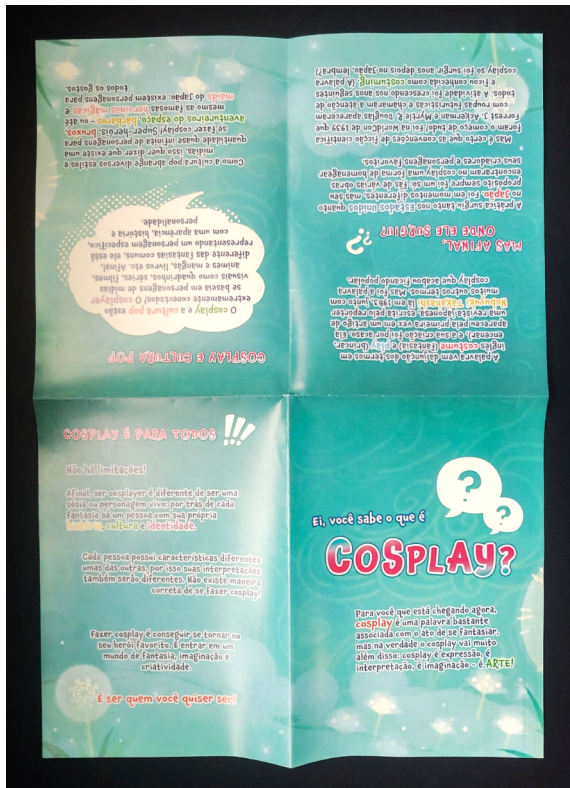


Figura 35 – Folder e cartaz A3 finalizados.
Fonte: Elaborado pela autora.

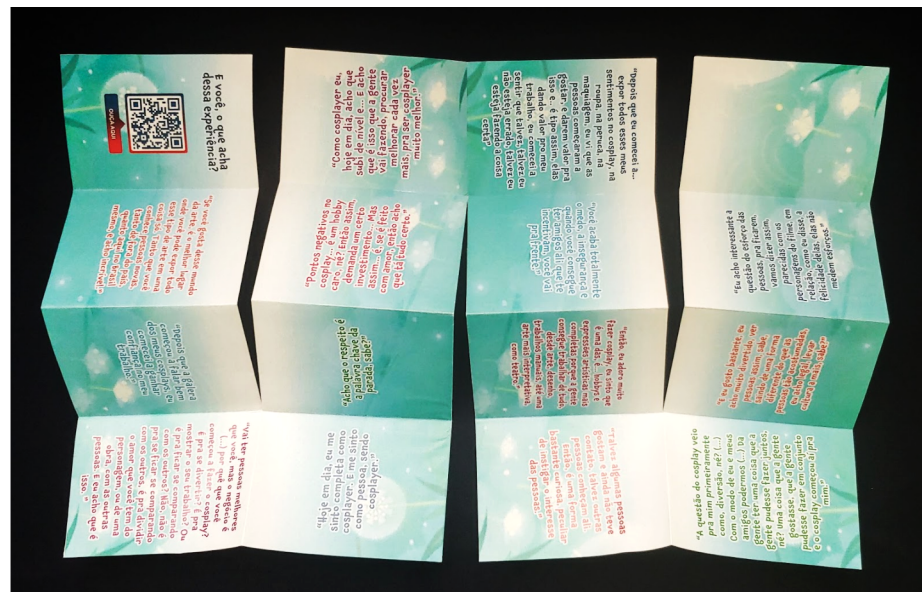


Figura 36 – Livreto A7 finalizado.
Fonte: Elaborado pela autora.

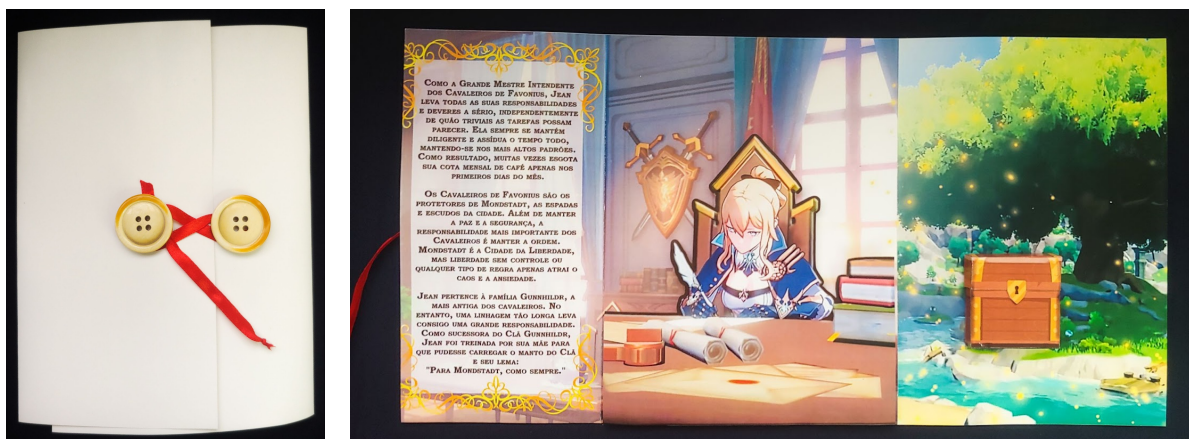


Figura 37 – Pop-up finalizado, fechado e aberto.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 38 – Detalhe do baú localizado à direita, dentro do pop-up. Ele possui um mecanismo de abertura que revela um papel escrito.
Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 39 – Detalhe da personagem na posição central do pop-up, que possui um alto relevo.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 40 – Livreto A7 finalizado, com capa e contracapa.

Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 41 – Detalhes da caixa finalizada.
Fonte: Elaborado pela autora.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Primeiramente, gostaria de agradecer ao meu curso de design por me possibilitar falar e pesquisar um tema como esse, do jeito que foi exposto aqui. Tudo começou a partir de um gosto pessoal meu e acabei transformando isso em um projeto final de curso. Por estar em contato com o cosplay no meu cotidiano, isso foi fundamental para que eu conseguisse me aprofundar neste projeto. Sou cosplayer, e este trabalho me representa do começo ao fim.

Mesmo já conhecendo o assunto, durante a fase de pesquisa e pré-produção do produto final, descobri muito mais coisas relacionadas ao tema. Este trabalho contribuiu para mudar o meu próprio imaginário sobre o Universo Cosplay. Quando falamos de representação e de construção de identidade a partir da associação com personagens e do consumo midiático, isso mostra que a conexão entre o cosplayer e o personagem é muito mais profunda do que aparenta ser. É um tema que merece ter outras oportunidades de discussão, estudando outras áreas relacionadas ao cosplay e explorando novas soluções, buscando difundir mais essa prática e transmitir esse conhecimento.

Quanto à solução proposta, sinto que consegui entregar um produto que correspondesse às necessidades do trabalho. Como dito antes, apenas com o conhecimento prévio sobre tal personagem, é que o cosplayer consegue se identificar e construir uma ligação. Da mesma forma, apenas com o primeiro contato com algo, é que podemos construir o nosso imaginário. E o design se mostrou como uma ferramenta de reconstrução e ressignificação do imaginário social, comunicando com as pessoas através de cores, formas e simbolismos. Fazer um livro experimental me permitiu estudar novas formas de concepção de produto. Utilizei o meu aprendizado em design gráfico para elaborar o projeto e planejar os componentes do livro, tomando cuidado para que todos os elementos fossem harmoniosos entre si, então a presença de uma Identidade Visual foi extremamente importante para a realização deste projeto. O livro se comunica com a personagem e com o leitor.

De modo geral, o curso me deu uma base forte para conseguir concluir este trabalho. Como o curso de design da PUC-GO trata o design como uma matéria mais abrangente, isso me permitiu pesquisar e investigar outros campos, provando que o design é uma profissão multidisciplinar. O design comunica e cria possibilidades.

Por último, encerro este trabalho agradecendo mais uma vez pela oportunidade de falar sobre este tema. Como pesquisadora, tive o compromisso de permanecer imparcial sobre o tema, e tive a responsabilidade de aproveitar todo o conteúdo das entrevistas que foram realizadas. Muitas pessoas interagiram com este projeto, de forma direta ou indireta, então agradeço a cada uma delas. Uso este trabalho para finalizar o meu processo de graduação, mas ele também deixa em aberto o meu caminho como pesquisadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKIHABARA Geeks (Nippon o genba: Akihabara toshinose no monogatari). Direção: Satoshi Kobayashi; Kohei Nagashima. Produção de NHK e Telecom Staff. Estados Unidos: Media Blasters, 2007. 1 DVD. (44 min.)

ASHCRAFT, B.; PLUNKETT, L. **Cosplay World**. Munique: Prestel, 12 de set. de 2014. 208p.

BBC. **O que é “blackface” e por que é considerado tão ofensivo?** BBC News Brasil, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49769321>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

BORGES, V. **Cresce a diversidade em elencos de produções de Hollywood**. Poder360, 2021. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/midia/cresce-a-diversidade-em-elencos-de-producoes-de-hollywood/>. Acesso em: 31 de mar. de 2022.

CASTRO, F. F. de. **Temporalidade e quotidianidade do pop**. In: SÁ, S. P. de.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Orgs.). Cultura Pop. 1. ed. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 35–44. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/313580751/Cultura-Pop>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

CCXP. CCXP, c2022. Disponível em: <https://www.ccxp.com.br/>. Acesso em: 20 de mar. de 2022.

_____. **Regulamento Concurso Cosplay CCXP Worlds 21**. CCXP, 2021. Disponível em: <https://www.ccxp.com.br/media/Reg-Concurso-Cosplay-CCXP-Worlds-21.pdf>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

COE, E. **CCXP 2019**: Inscrições para o concurso cosplay estão abertas. REDEPARÁ, 2019. Disponível em:

<https://redepara.com.br/Noticia/204628/ccxp-2019-inscricoes-para-o-concurso-cosplay-estao-abertas>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

COELHO Jr., L. L; SILVA, S. S. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. **Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano**, v. 17, n. 1, p. 64-75, 2007. DOI: 10.7322/jhgd.19815. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/19815/21886>. Acesso em: 14 de maio de 2022.

COLLINS, M. **10 Of The Best Anime 28 Days of Black Cosplay**. CBR, 2020. Disponível em: <https://www.cbr.com/black-cosplay-28-days-anime-best/>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

COSPLACE. **Crossplay e Gender Bender Cosplay: Brincam Com Identidade**. Cosplace, 2021. Disponível em: <https://cosplace.com.br/crossplay-e-gender-bender-cosplay/>. Acesso em: 31 de mar. de 2022.

COSPLAYBRASIL. **O que é cosplay?** Cosplay Brasil, c2022. Disponível em: <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>. Acesso em: 11 de mar. de 2022.

DIRINGER, D. **The book before printing**. Nova Iorque: Dover Publications Inc., 1982. 603p.

FERNANDES Jr., R. Processos de Criação na Fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica. **FACOM**, São Paulo, n. 16, p. 10–19, 2006. Disponível em: https://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_16/rubens.pdf. Acesso em: 19 de mar. de 2022.

FLYNN, J. L. All Dressed Up With Some Place to Go. **STARLOG**, Nova Iorque, v. 10, n. 112, p. 89–92, nov. 1986. Disponível em: https://archive.org/details/starlog_magazine-112/page/n87/mode/2up. Acesso em: 12 de mar. de 2022.

G1. **Brasileiros são campeões mundiais na maior competição de cosplay.** G1 Globo, 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/08/brasileiros-sao-campeoes-mundiais-na-maior-competicao-de-cosplay.html>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

_____. **CCXP 2018:** Link, de “Zelda”, ganha quinta edição do concurso cosplay. G1 Globo, 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/12/09/ccxp-2018-link-de-the-legend-of-zelda-ganha-quinta-edicao-do-concurso-de-cosplayers.ghml>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana.** Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 20. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

HOYOVERSE. Genshin Impact, [c2022]. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/pt/home>. Acesso em: 15 de mai. de 2022.

JACAUNA, T. **A origem do cosplay.** CosmoNerd, 2017. Disponível em: <https://cosmonerd.com.br/outros/colunas/mundo-cosplay/origem-do-cosplay/>. Acesso em: 12 de mar. de 2022.

JANOTTI Jr., J. **Cultura Pop:** entre o popular e a distinção. In: SÁ, S. P. de.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Orgs.). *Cultura Pop*. 1. ed. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 45–56. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/313580751/Cultura-Pop>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

LARAIA, R. B. **Cultura:** Um conceito antropológico. 14. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. p. 87–93.

MADE IN JAPAN. **Brasil é campeão do WCS 2006.** Made in Japan, 2006. Disponível em: <https://madeinjapan.com.br/2006/08/06/brasil-e-campeao-do-wcs-2006/>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

MARINO, V. **Uma História do Cosplay**: Parte 2. Finisgeekis, 2015. Disponível em: <http://www.finisgeekis.com/2015/06/01/uma-historia-do-cosplay-parte-2/>. Acesso em: 12 de mar. de 2022.

MOURA, A. **CCXP Worlds 21**: Confira Os Vencedores do Concurso Cosplay. WOO! Magazine, 2021. Disponível em: <https://woomagazine.com.br/ccxp-worlds-21-confira-os-vencedores-do-concurso-cosplay/>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

MULKERIN, T. **How the “Cosplay Is Not Consent” movement changed New York Comic Con**. MIC, 2017. Disponível em: <https://www.mic.com/articles/185079/how-the-cosplay-is-not-consent-movement-changed-new-york-comic-con>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

NUNES, M. R. F. **Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro**. In: NUNES, M. R. F. (Org.). *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015. 344p.

O'BRIEN, C. M. **The Forrest J Ackerman Oeuvre**: A Comprehensive Catalog of the Fiction, Nonfiction, Poetry, Screenplays, Film Appearances, Speeches and Other Works, With a Concise Biography. Jefferson: McFarland, 2012. 242p.

O'BRIEN, S.; SZEMAN, I. **Popular Culture**: A User's Guide. 4. ed. Toronto: Nelson Education, [2018] c2018. 440p.

PAINEL Mulher-Maravilha na CCXP19. São Paulo, 2019. 1 vídeo (5 min.). Publicado pelo canal OMELETEVE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BSy-nHH8pn8>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

PAIVA, A. P. M. de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica Editora; São Paulo, SP: EDUSP, 2010.

PASQUALIN, V. da C. **As paisagens sonoras consumidas na cena cosplay**. In: NUNES, M. R. F. (Org.). *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015. 344p.

RODRIGUES, C. **CCXP19**: Confira os vencedores do Concurso Cosplay 2019. Não sei nada, 2019. Disponível em: <https://naoseinada.com.br/2019/12/09/vencedores-concurso-cosplay-ccxp-19/>. Acesso em: 15 de abr. de 2022.

SARAIVA, A. (Org.). **Denise Cathilina**: Fotografia Expandida. 1. ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2020. 163p.

SARAIVA, J. **Cosplay vira oportunidade de negócio para empreendedores**. Pequenas Empresas & Grandes Negócios, 2019. Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Moda/noticia/2019/05/cosplay-vira-opportunidade-de-negocio-para-empreendedores.html>. Acesso em: 20 de mar. de 2022.

SILVA, W. A. **Cosplay e colecionismo: de uma prática a outra**. In: NUNES, M. R. F. (Org.). *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015. 344p.

O TEATRO Grego. Cidade das Artes, 2014. Disponível em: <http://cidadedasartes.rio.rj.gov.br/noticias/interna/402>. Acesso em: 11 de mar. de 2022.

WANG, K. **Cosplay in China**: popular culture and youth community. Supervisor: Marina Svensson. 2010. 56 f. Master's Thesis (Master's Program in Asian Studies) – Centre for East and South-East Asian Studies, Lund University, China, 2010. Disponível em: <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=1698210&fileId=1698215>. Acesso em: 13 de mar. de 2022.

WCS Inc. World Cosplay Summit, c2022. Disponível em: <https://www.worldcosplaysummit.jp/en/>. Acesso em: 31 de mar. de 2022.

_____. **National–Regional Representative Regulations 2022.** World Cosplay Summit, 2022. Disponível em: <https://www.worldcosplaysummit.jp/images/championship/WCS-National-Regional-Representative-Regulations-2022-final.pdf>. Acesso em: 31 de mar. de 2022.

WINGE, T. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. **Mechademia**, University of Minnesota Press, v. 1, p. 65–76, 2006. DOI: 10.1353/mec.0.0084. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/368597>. Acesso em: 12 de mar. de 2022.

WORLDCON 76. **Masquerade Rules and Contestant Information.** WorldCon 76, 2018. Disponível em: <https://www.worldcon76.org/events/masquerade/masquerade-rules#divisions>. Acesso em: 31 de mar. de 2022.

ANEXO 1

Transcrição dos áudios gravados de entrevistas, a partir de pessoas cosplayers e não cosplayers, durante a estreia do filme “Jujutsu Kaisen 0” nos cinemas brasileiros. Gravações realizadas nos dias 28/04/2022 e 01/05/2022.

Entrevista 1 - funcionário do cinema

Cê me autoriza a gravar a sua voz?

Sim, autorizo.

Você sabe o quê que é cosplay? Já tinha visto? Conhece de algum lugar?

Eu já tinha ouvido falar, mas não tenho muito conhecimento, né.

O quê que você acha dessa experiência, tipo, de ver muitas pessoas vestidas como os personagens do filme, pra ir assistir o filme...? Como é que é?

Eu acho isso algo bacana, principalmente eu que trabalho aqui dentro do cinema, a gente vê que as pessoas elas são... elas se importam muito com isso, e a gente vê que isso traz de certa forma no psicológico delas, um sentimento de prazer, alegria. Então se é uma forma livre, que não causa dano algum às pessoas, de se fazer feliz, de melhorar a expectativa do filme, eu não vejo problema algum e eu acho maravilhoso.

Você faria cosplay?

Faria, faria.

É, o que que você gosta, o quê que cê acha interessante nessa cultura, nessa prática?

Eu acho interessante a questão do esforço das pessoas, pra ficarem, vamos dizer assim, parecidas com os personagens do filme, em relação, como eu disse, a felicidade delas, elas não medem esforços, nós vemos cosplays aí maravilhosos, né? Então eu acho muito bacana a força de vontade das pessoas pra fazer.

Tá bom, muito obrigada.

De nada.

Entrevista 2 - funcionário de uma loja do shopping, em frente ao cinema

Cê me autoriza a gravar a sua voz?

Autorizo.

Você sabe o quê que é cosplay? Já tinha visto? Conhece de algum lugar?

Conheço cosplay, já vi bastante, eu tirei uma foto com a "Esdeath" uma vez do "Akame ga Kill"... E eu gosto bastante, eu acho muito divertido, ver pessoas assim, sabe, saindo de uma forma diferente do que as pessoas tão acostumadas, eu acho legal, levar cultura a mais, sabe? Abre mais a mente das pessoas e tudo mais.

O que que você acha dessa experiência, tipo, dever muitas pessoas vestidas, caracterizadas de personagens, assistindo ao filme?

Eu acho cultura, porque se você ir lá, fantasiada daquele filme, várias pessoas vão ter mais interesse de saber, "ah, você é de qual anime?", aí cê fala, "ah, eu tô fantasiado do anime do filme tal, que tá em cartaz de cinema". Além de ajudar a popularização dos animes no Brasil, que ainda é um país que tem bastante discriminação com isso, que o povo fala que coisa pra criança, ainda tem maior visibilidade nos cinemas, né? E as pessoas ainda geram um pouco mais de renda pra gente.

Você faria cosplay?

Faria.

Se sim, o que você gosta, o que que você acha interessante nessa cultura, nessa prática?

É... geralmente eu acharia interessante você tentar ampliar a forma de pensar das pessoas, a forma de ver, eles têm o contato com personagens, né? Talvez algumas pessoas gostam e ainda não teve contato, talvez outras pessoas conheçam ali. Então, é uma forma bastante curiosa, peculiar de instigar o interesse das pessoas.

Muito obrigada.

Entrevista 3 - visitante do shopping

Cê me autoriza a gravar a sua voz?

Sim, autorizo.

Cê sabe o quê que é cosplay? Já tinha visto, cê conhece de algum lugar?

Eu já tinha ouvido falar, é... alguma coisa a respeito, já vi algumas, é... imagens na internet e tal, e... num sabia de fato o verdadeiro significado, e tive essa a tua oportunidade agora de encontrar vocês, e aí, eu tô vendo agora de fato né? Né? Na verdade.

Quê que você acha dessa experiência, tipo, igual a gente tá aqui, de ver várias pessoas vestidas como os personagens do filme, indo assistir o filme?

Eu acho, é... fantástico a..., a emoção que isso proporciona, não só pra vocês, que que se fantasiam dessa maneira, mas pras pessoas comuns como eu e... e ver, e ter oportunidade de assistí-los, é... no meio dum shopping, é... caracterizados, trazendo toda a emoção, a magia, de que os personagem das séries, ou filmes ou sei lá o que, trazem. E vocês recebem, aceitam tudo isso e trazem assim pra gente, cara, é fantástico isso, eu acho o máximo, acho bacana... Ah... tô com a minha menina aqui Sofia, né Sofia? Fala oi. Oi. Acha bem bacana também e eu tô adorando, tô adorando, tô... acho que o respeito é a palavra chave da parada, sabe? Acho que cês não parem com isso, cês continuem.

Você faria cosplay, a sua menina faria cosplay?

Faríamos muito. Faríamos muito, acho que o que falta é um pouco de mesmo de oportunidade e de... e das chaves, né? Porque não é fácil assim você, é... se transformar no personagem, daquele que cê admira e tal. Mas a gente faria, não

faria, Sofia? Você se fantasiaria? De cosplay? E viria pro shopping, fazer as... Sim, faríamos, com certeza.

Muito obrigada.

Imagina.

Entrevista com o cosplayer "Yamazaki"

É... um termo de consentimento pra gravar sua voz.

Sim, com certeza, eu autorizo sim.

Me fala o nome que você quer ser identificado, se você não quiser, a gente pode colocar como anônimo.

Então, anonimamente pode colocar lá como "Yamazaki".

Me fala sobre o seu personagem tipo, nome, características, e uma breve história dele.

"Itadori Yuji", ele é o protagonista de "Jujutsu Kaisen", no anime, né? No caso. E o que mais? Sim, ah, sim, a história do personagem, né? É... ele era um aluno comum, que se deparou com uma maldição, e após ser amaldiçoado né, ele encontra exorcistas que tão ajudando ele a lidar com esse problema.

Por que que você escolheu esse personagem pra vir hoje? Ele representa alguma coisa pra você, se ele tem algum papel no filme, alguma coisa que te atrai, que te inspira nele...

Então, é... eu acho bacana no Yuji que ele é bem enérgico, né? Ele é uma pessoa bem alegre, bem pra cima, é... ele fala o que pensa, ele age antes de pensar, né? Ele age com o coração, eu acho isso muito bacana, né? Porque eu também sou bem alegre, eu gosto de falar alto, eu gosto de pular e abraçar e etcétera.

E como que é a experiência de fazer cosplay pra você? Cê pode me citar alguns pontos positivos e negativos?

Então... a questão do cosplay veio pra mim é... primeiramente como, é... diversão, né? É com... com o modo de eu e meus amigos podermos... peraí que eu vou encontrar uma palavra bacana aqui. Da gente ter uma coisa que a gente pudesse fazer juntos, né? Uma coisa que a gente gostasse, que a gente pudesse fazer em conjunto e o cosplay começou aí pra mim. É... depois ele, ele me ajudou numa questão de autoestima, né, porque a minha antes era zero, e agora é alguma, então já é um avanço... E... hoje eu gosto muito do cosplay por causa das apresentações. É um modo de... eu mostrar as pessoas que não conhecem aquele personagem, né, pra elas estarem vindo a conhecer, né? Eu estar apresentando aquela obra que eu gosto pra outras pessoas, pra que assim elas também possam conhecer e talvez gostar também, não é verdade? Pontos negativos no cosplay, é um hobby caro, né? Então assim, demanda um certo investimento... Mas assim... é, se é feito com amor, então acho que tá tudo certo.

Muito obrigada.

Entrevista com a cosplayer “MaFê”

Cê me deixa gravar sua voz?

Sim, eu autorizo.

Me fala o nome seu, que você quer ser identificado, ou se você não quiser falar o nome, a gente pode colocar como anônimo.

Pode colocar como “MaFê”.

Me fala sobre o seu personagem, é... qual o nome dele, características e uma breve história.

Hoje eu tô de "Mai Zenin", que é uma personagem secundária de "Jujutsu Kaisen". É... ela é uma personagem que a gente trata muito sobre, questões familiares, então é uma personagem extremamente rancorosa, mas que acima de tudo tem um amor e um carinho fraternal pela irmã dela, acima de tudo.

Por quê que você escolheu esse personagem pra vir hoje? Ele representa alguma coisa pra você, tipo, ele tem algum papel no filme, alguma coisa que te atrai nele?

Não, né? A personagem ela é bem secundária, ela tem pouquíssimo tempo de tela, porém, eu gosto muito do design dela, eu gosto muito, tipo assim, de todo o contexto. Então, eu escolhi basicamente pela estética.

Como que é a experiência de fazer cosplay pra você? Cê pode me falar alguns pontos positivos e alguns pontos negativos?

Então, eu adoro muito fazer cosplay, eu sinto que é uma das, é... hobbies e expressões artísticas mais completas porque a gente consegue trabalhar de tudo, desde arte, desenho, trabalhos manuais, até uma arte mais interpretativa, como teatro. É... Então, tem muitas vantagens porque a gente acaba desenvolvendo muito esse lado artístico nosso. E a desvantagem, é... eu acredito que é a falta de reconhecimento que o pessoal tem, né? Que não reconhece todo o esforço e trabalho que a gente tem.

Muito obrigada.

Entrevista com o cosplayer “Suzuya”

Cê me autoriza a gravar a sua voz?

Autorizo.

Me fala o seu nome que você quer ser identificado, se você não quiser a gente pode colocar como anônimo.

“Suzuya”.

Me fala sobre o seu personagem que você veio hoje, tipo nome, características, uma breve história dele.

Ixi... O nome do personagem é "Yuta", ele é o protagonista do filme de "Jujutsu Kaisen 0", e... o que... o quê que era a pergunta... sim, ele... a história dele. Quando ele era pequeno, ele conheceu uma menina que se chama "Rika". Os dois, eram aquelas, aqueles tipo de criança sonhadora, tanto que a menina até... eles teve um

papo lá de "nossa, nós vamos se casar quando eu crescer" e "sim" e tá, e foi aí tudo quando começou a história dele... e isso fica pros filmes. Cês vão assistir lá.

É, por quê que você escolheu esse personagem pra vir hoje? Ele representa alguma coisa pra você? Tipo, se ele aparece no filme, alguma coisa que te atrai nesse personagem?

Bem, primeiramente, foi a... a aparência dele que me atraiu, pois ele... nos, vamos se dizer, antes de assistir, de conhecer o personagem, eu via ele como um, como um garoto miudinho, fraquinho, que lembrava muito, a... eu antigamente. Talvez até um pouquinho agora, que parece ser inseguro com você mesmo. E depois que eu assisti o filme, eu achei legal porque mostrou a evolução do personagem, da personalidade dele. Ele conseguiu, meio que quebrar esse negócio de, ser inseguro com si mesmo. Ele agora tem as decisões dele. E isso me lembrou muito eu agora. E... eu fiz esse personagem, sem saber do filme. Depois que eu vi todo o filme, eu, tipo, me vi no personagem e achei muito legal, e tipo, adorei ter escolhido ele, foi uma escolha perfeita, se encaixou muito bem comigo e eu achei que eu poderia representar ele de agora em diante muito melhor ainda com esse cosplay, até porque eu conheci a história dele, e o crescimento dele.

Como que é a experiência de fazer cosplay pra você? Você pode me citar alguns pontos positivos e alguns pontos negativos?

Olha, primeiramente eu comecei a fazer o cosplay porque... eu queria mostrar o meu trabalho. Como, como eu disse anteriormente, eu sou uma pessoa que não tem segurança comigo e com nada que eu faço. Só que depois que eu comecei a... expor todos esses meus sentimentos no cosplay, na roupa, na peruca, na maquiagem, eu vi que as pessoas começaram a gostar, e darem valor pra isso e.. é tipo assim, elas dando valor pro meu trabalho, eu comecei a sentir que talvez, talvez eu não esteja errado, talvez eu esteja fazendo a coisa certa, talvez eu não seja tão... que nem que eu falei, o protagonista, ele começou achando que ele era terrível, mas depois ele ganhou confiança, foi a mesma coisa comigo. Depois que a galera começou a falar bem dos meus cosplays, eu comecei a ganhar confiança no meu trabalho. Tanto que até agora, participo em vários concursos, e tenho resultados bons. Bem, a parte de... boa de fazer cosplay é porque, além de você aprender vários tipos de artes, porque cosplay envolve todos os tipos de arte, tanto na maquiagem, em cortar cabelo, em estilizar, em costurar, em bordar, e... se você gosta desse mundo da arte, é o melhor lugar onde você pode expor todo esse tipo de arte em uma coisa só. Tanto que você conhece pessoas novas, tanto de fora do país, quanto aqui no Brasil mesmo, e acho incrível. Agora, uns pontos negativos, vamos se dizer que depois que você começa o cosplay, você conhece várias pessoas que sim, vão ter mais experiência que você. Então, você acaba meio que se sentindo, se cobrando demais no cosplay. O cosplay às vezes acaba passando de um hobby, pra uma coisa meio que obrigatória sua. Então... a gente tem que meio que manejar esse, tem que aprender a conviver na verdade com.. vai ter pessoas melhores que você, mas o negócio é, você faz, porque que você começou a fazer o cosplay? É pra se divertir? É pra mostrar o seu trabalho? Ou é pra ficar se comparando com os outros? Não, não é pra se ficar se comparando com os outros,

é pra dividir o amor que você tem do personagem, ou de uma obra, com as outras pessoas. E eu acho que é isso.

Muito obrigada.

Entrevista com a cosplayer “Toncik”

Cê me autoriza a gravar sua voz?

Sim, autorizo.

Me fala o seu nome que você quer ser identificado, se você não quiser a gente pode colocar como anônimo.

Meu nome é “Toncik”.

Me fala sobre o seu personagem, que você veio hoje, nome, características e uma breve história dele.

Bom é... o personagem que eu vim hoje, é a "Nobara". É... esse personagem, é... não está no filme, do "Jujutsu", mas ela está no anime. É... essa personagem, vamos se dizer que ela veio da roça, e... ela... ela luta com martelo, a... o dela é o martelo amaldiçoado... e... ela é uma pessoa muito alegre, muito divertida e acho que é por isso que eu escolhi esse personagem pra fazer.

Por quê que você escolheu esse personagem pra vir hoje? Ele alguma coisa pra você, se ele aparece no filme, alguma coisa que te atrai nesse personagem?

Então, ele não aparece no filme, mas ele me... esse personagem ele é o meu personagem favorito do anime. E então, quando eu decidi fazer esse personagem, é... eu já gostava dele desde o início, porque ele mostra um pouco da minha personalidade. Então, por causa da minha personalidade, eu trouxe o meu cosplay, que independente se ele estivesse no filme ou não, eu ia vim com ele.

Como que é a experiência de fazer cosplay pra você? Cê pode me citar alguns pontos positivos e negativos?

Bom, é... ser cosplayer é... tem muitos pontos positivos e, também tem alguns negativos. É... entre eles, os positivos é... você acaba totalmente o medo, a insegurança e quando você consegue ter amigos ali que te incentivam, você vai pra frente. Então, depois que eu conheci o Yamazaki e a Suzuya, é... eu consegui ir mais pra frente, então assim, é... eu saí do, do zero e fui pra um nível muito mais alto, então eu me sinto que... como cosplayer eu, hoje em dia, acho que subi de nível e... E acho que é isso que a gente vai fazendo, procurar melhorar cada vez mais, pra ser cosplayer muito melhor e... eu acho que a questão de ser reconhecidos nos locais. Por exemplo, como hoje a gente veio assistir o filme, as pessoas que reconheciam a gente ali "nossa que legal e tals", tirar foto, e eu acho isso muito legal pra gente. Os pontos negativos é que nem todo mundo acha isso. É... Tem pessoas que às vezes acha que por, por às vezes demoníaco, às vezes outras coisas que... não é na verdade, por não conhecer, mas acho que é só isso assim, que me incomoda. Às vezes, é... algumas outras pessoas que acaba sendo tóxica mas, tirando isso eu acho que... hoje em dia, eu me sinto completa como

cosplayer. E me sinto como pessoa, sendo cosplayer. Então eu me sinto completa hoje.

Muito obrigada.

Brigada.

ANEXO 2

Transcrição das respostas de entrevistas realizadas com pessoas cosplayers por meio de formulário online, abordando o tema “Cosplay e Identidade cultural”. Segue também o link do formulário:

<https://docs.google.com/forms/d/1Y2G5O2sF2cUgmhq75mqVXLN44NIIoH98nv0jjxn7x1c/prefill>

Obs: Alguns nomes citados foram omitidos a fim de preservar a identidade dos entrevistados e das pessoas relacionadas.

Entrevista sobre cosplay e identidade cultural

O formulário tem como objetivo caracterizar uma identidade cultural e compreender como a cultura opera ou constitui identidades. Compreender como dada identidade é formada pela realidade e história.

Estou ciente de que esta entrevista tem fins acadêmicos e que as informações dadas aqui por mim e a minha identidade serão protegidas e preservadas. Também concedo permissão para que a entrevista seja transcrita para trabalho acadêmico.

Todos os participantes responderam “sim”.

Você se considera um cosplayer? Há quanto tempo está envolvido(a) nesta atividade?

Pessoa 1: Sim, sou cosplayer há 5 anos.

Pessoa 2: 9 anos.

Pessoa 3: Claro, faço isso a pouco mais de 1 ano.

Pessoa 4: Sim, desde 2018.

Pessoa 5: Sim. Desde 2004.

Pessoa 6: Sim, eu comecei no cosplay em 2019, vai fazer 3 anos que comecei em outubro desse ano.

Qual foi a sua inspiração para começar a fazer cosplay?

Pessoa 1: Minha professora T***. Ela ministrava as aulas no ensino médio com cosplay e ela que me levou aos eventos.

Pessoa 2: Curtia muitos animes e minha aparência (Harry Potter) contribuiu pra eu querer fazer.

Pessoa 3: Meus amigos, e os animes foram a maior inspiração da minha vida para entrar nesse cultura.

Pessoa 4: Desde 2017 eu frequentava os eventos, e os cosplayers são de fato a atração mais chamativa. Tinha muita vontade de começar a fazer, ainda mais por ter criado amizade com vários cosplayers e seguir muitos nas redes sociais. Mas fui

inspirada pelas cosplayers @a***, @n*** e outros que hoje em dia não fazem mais esse conteúdo.

Pessoa 5: Iniciei para uso em sala de aula. Uma bruxa genérica, que aos poucos se tornou a Bellatrix.

Pessoa 6: Eu sempre fui em eventos, desde 2012, e sempre via gente vestida de personagem dos animes que eu amava. Sempre colecionei chaves da Lucy de Fairy tail, com um sonho de um dia poder "virar" ela 😊 Em 2019, quando entrei na faculdade, conheci uma grande amiga que estava pensando em fazer cosplay também e pensamos na ideia por uns 6/7 meses. E comecei a acompanhar muitos cosplayers da minha cidade e do Brasil. Até que em outubro comecei meu primeiro projeto, que foi a Lucy!

Você considera que o cosplay e a cultura pop têm relação?

Pessoa 1: Sim, considero.

Pessoa 2: Sim.

Pessoa 3: Sim, sem dúvidas, cultura pop está presente em quase tudo que conhecemos, cosplay é arte, arte e cultura.

Pessoa 4: Claro! A cultura pop está por toda parte, e o cosplay acaba se encontrando nela. Os animes desde sempre marcaram gerações, e como são uma forma de entretenimento, é considerado cultura pop.

Pessoa 5: Total relação!

Pessoa 6: Claro! Cosplay está crescendo cada vez mais em todas as faixas etárias e em todos os continentes. Cosplay tem um público enorme.

Você considera que a cultura pop japonesa (animes, mangás, jogos, etc) exerce influência na escolha de personagens para se fazer cosplay? Que outras culturas de outros países você acha que influenciam?

Pessoa 1: Sim, nós escolhemos com base nos personagens que gostamos. Hoje em dia tem pessoas que fazem cosplay até de seus cantores, principalmente de kpop.

Pessoa 2: Sim. Outras culturas que influenciam são novelas chinesas, mangás coreanos e filmes americanos (principalmente desenho animado e filmes de heróis).

Pessoa 3: Sempre, tanto animes quanto mangás, uma boa obra influencia as pessoas, outro tipo de cultura são as HQ, histórias em quadrinhos também estão muito presentes nesse mundo.

Pessoa 4: Claro que sim! Afinal por conta da grande indústria os animes alcançam vários fãs através de desenhos com histórias marcantes e tudo mais. Acho que a cultura pop americana talvez, que traz muito da história do mundo geek com personagens de super heróis, vilões, e etc.

Pessoa 5: Creio que não haja uma cultura única e específica. Depende da afinidade do cosplayer com o personagem que deseja representar, independente da mídia.

Pessoa 6: Sim, a cultura japonesa influencia muito. Assim como a cultura norte-americana que tem um espaço na mídia enorme. Com desenhos, séries, filmes...

Você se vê como parte deste grupo? Como se sente quando encontra pessoas semelhantes a você?

Pessoa 1: Sim, fora do cosplay e dos eventos eu conheço poucas pessoas que se interessam pelo assunto. Então quando encontro alguém que também gosta eu fico feliz em compartilhar minhas experiências.

Pessoa 2: Sim. Acho divertido pois a diversidade deixa tudo mais divertido. Além disso, é possível criar-se grupos da mesma fonte, o que considero divertido.

Pessoa 3: Sinto que sim, quando encontro pessoas dessa mesma vibe assim por dizer, e uma alegria total, a partir daí é só diversão.

Pessoa 4: Sim! Me sinto muito acolhida, porque é um encontro de gostos em comum né, então é muito gostoso encontrar pessoas que também tem os mesmos interesses.

Pessoa 5: Me vejo sim. Amo estar em contato com outros cosplayers. Me sinto representada, e acolhida.

Pessoa 6: Sim! Na minha cidade não considero a comunidade cosplayer muito unida, existem muitas brigas e conflitos internos. Mas no grupo que eu faço parte, todo mundo ajuda todo mundo. É um ambiente muito bom e acolhedor.

Você construiu laços com outras pessoas do mesmo universo? Fez amizades? Como se relacionam?

Pessoa 1: Sim, minha ex professora hoje é minha melhor amiga e ela que me apresentou meus amigos do meio cosplay. E eu conheci meu namorado por causa do cosplay também. Gosto de formar grupos para fazer cosplay da mesma mídia.

Pessoa 2: Sim e sim. Nós relacionamos bem, tenho diversos amigos que conheci neste meio, inclusive minha bela namorada.

Pessoa 3: Sem dúvidas, isso é bom para conhecer pessoas novas, fiz laços de amizade incríveis, amizades que sei que vou levar para o resto da vida foi tudo graças ao cosplay, a esse mundo...

Pessoa 4: Sim! É algo inevitável acredito eu, porque às vezes o personagem que você faz cosplay é o favorito de alguém. Ai cria ali uma amizade em comum pelo mesmo carinho em relação a obra e tudo mais.

Pessoa 5: Sim! Como uma família.

Pessoa 6: Sim! Depois que comecei em 2019, conheci uma das minhas melhores amizades, e foi nesse meio. Eu confio nessa pessoa a minha vida. Com certeza devo muito ao cosplay pelos laços que criei nesse tempo.

Você acha que o fato de fazer cosplay e essa cultura influenciam no seu consumo no dia a dia? Que itens/serviços você passou a adquirir? (você coleciona algo, etc)

Pessoa 1: Sim, influencia. Eu gosto de colecionar figure action dos animes que eu gosto.

Pessoa 2: Sim. Passei a comprar action figures e outros itens desses universos, e passei a gastar com acessórios e roupas cosplays que eu não comprava antes.

Pessoa 3: Sempre, colecionar bonecos, e o principal quadros de animes, acabo por consumir quase tudo que é de anime.

Pessoa 4: Sim! Às vezes saio na rua e penso "Nossa isso daria certo para incrementar no cosplay de tal personagem". E você acaba gastando mais porque cosplay se tornou um hobby caro, devido ao preço do dólar atual a compra de produtos de fora deve ser bem planejada.

Pessoa 5: Na verdade não. Eu já consumia desde antes.

Pessoa 6: Com certeza, tudo que compro eu penso "consigo usar isso de alguma forma em algum cosplay?" E além disso, deixei de gastar muito com comida e roupas "normais" do dia a dia. E quando compro roupas também penso se daria pra usar em algum cosplay 😊

Fazer cosplay ocupa uma parte grande ou pequena do seu tempo? Você consegue administrar a sua vida e os seus interesses pessoais?

Pessoa 1: Uma parte pequena, pois uso apenas como diversão e às vezes para trabalhar em eventos como aniversário, estreia de filme e etc.

Pessoa 2: Ocupa uma pequena parte do meu tempo, eu consigo administrar bem minha vida e meus interesses.

Pessoa 3: Pequena sem dúvidas, não faço de forma profissional, faço por hobby, então não leva muito do meu tempo não.

Pessoa 4: Uma grande parte, o que varia de pessoa pra pessoa. Alguns vão preferir comprar todos os itens ou encomendar, eu por outro lado faço parte da parcela de pessoas que adora colocar a mão na obra e fazer as roupas, armas ou algum acessório. O que ocupa uma grande parte do tempo. É complicado! Mas tento sempre fazer o mais importante primeiro.

Pessoa 5: Uma parcela do meu tempo sim. Mas como costumo fazer em família, conseguimos administrar nosso tempo bem, com um hobby em comum.

Pessoa 6: Eu geralmente faço cosplay nos finais de semana. Durante a semana eu invisto meu tempo nas minhas responsabilidades com faculdade e família. Muitas vezes não consigo fazer no fim de semana também por conta de outros compromissos, mas não me impede de fazer no outro fim de semana.

Você encontra alguma dificuldade/obstáculo em fazer cosplay? (preconceitos, gastos, outras preocupações etc)

Pessoa 1: Sim. Gastos e procuro encontrar um personagem que eu me sinta confortável.

Pessoa 2: Para mim o maior problema são os gastos, porém para outros o fator preconceito existe bastante também.

Pessoa 3: Bom aqui entramos em um assunto que realmente deve ser tratado a respeito com essa comunidade porque isso é o que mais tem de frequente no mundo cosplayer da cultura Pop em geral o preconceito é realmente muito grande mas às vezes principalmente o que te bota como obstáculos são as mesmas pessoas da mesma comunidade entre o grupo Cosplay sempre tem algum preconceito as pessoas não respeitam opiniões uma das outras as pessoas não se

respeitam e é por isso que construir uma sociedade cosplayer é realmente difícil, mas estamos fazendo de tudo para que no futuro não aconteça essas coisas novamente.

Pessoa 4: Sim! Como disse, acabou se tornando um hobby caro por vários motivos, mas os preconceitos também implicam nesse meio cosplay. Muitos “fãs” das obras de anime, jogos, filmes, HQ’s, se sentem no direito de apontar o dedo na sua cara e falar “Você não podia fazer esse personagem porque você é mais gorda que ela” ou então apontar a diferença de cor de pele. É pra mim a única parte ruim de se fazer cosplay. Você tá ali fazendo aquele personagem porque tem um grande carinho, então você não tá se preocupando com esses detalhes, quando alguém fala isso pra você é bem desanimador e dá vontade de desistir de fazer cosplay.

Pessoa 5: Às vezes, preconceito em relação à idade, apenas. Mas nada que me impeça de continuar com o que gosto. Quanto aos gastos, tento organizar e balancear mensalmente, pra não sobrecarregar.

Pessoa 6: Sim, cosplays não são baratos, então tenho que economizar bastante para conseguir fazer um cosplay mais elaborado. Eu me considero uma cosplayer plus size, pois sempre que vou comprar algo em sites online os maiores tamanhos não me servem, e se servem tenho que mandar fazer ajustes, é um dos maiores desafios que tenho atualmente.

Você acha que o cosplay e o envolvimento com essa cultura podem influenciar ou participar de alguma maneira no seu dia a dia? Ele influencia as suas ações e decisões?

Pessoa 1: Não influencia nas minhas decisões.

Pessoa 2: Podem sim. Elas influenciam no que vou gastar meu dinheiro e às vezes no que faço no tempo livre.

Pessoa 3: Geralmente sim porque a minha mente sempre fica muito focada no que eu assisti. Eu imagino os bordões daquele personagem meu dia a dia é pensando nesses animes é imaginando deixando a mente trabalhar então geralmente ela influencia mas não de uma maneira ruim de uma maneira boa.

Pessoa 4: Sim sim! Porque como vai ser um conteúdo que você consome, vão ser coisas diferentes que chamam sua atenção.

Pessoa 5: Como iniciei usando em sala de aula, ainda permaneço na atualidade. Faz parte da minha realidade e do meu dia a dia constante.

Pessoa 6: Não entendi bem a pergunta...

Você planeja trabalhar profissionalmente com isso? Se já trabalha, descreva aqui brevemente o que você faz.

Pessoa 1: Eu trabalho em uma agência, então eu participo muito de estreias de filmes, ações em shopping e lojas e eventos de jogos.

Pessoa 2: Não é meu trabalho principal mas trabalho com isso sim. Vou em casamentos, festas infantis, eventos pagos, hospitais, creches e escolas com os personagens que o cliente deseja para animar e trazer alegria ao local.

Pessoa 3: Bom eu não planejo trabalhar profissionalmente com isso, vai ser sempre um hobby, eu faço isso por diversão.

Pessoa 4: Não, acredito que tenha que ter muito empenho para ter reconhecimento para trabalhar com isso.

Pessoa 5: Tenho atendido atividades corporativas, aniversários, casamentos, hospitais, abrigos de idosos, orfanatos.

Pessoa 6: Sempre estou aberta a propostas de trabalhos no meio. Mas não é uma coisa que acho que vá me dar uma renda para me sustentar.

O que ser cosplayer significa para você? Existe algo que você consiga realizar com isso?

Pessoa 1: Significa que eu posso ser quem eu quiser.

Pessoa 2: Significa me transformar num personagem do qual eu gosto e trazer alegria a mim e aos que estão ao meu redor. Existe sim, trazer alegria aos demais.

Pessoa 3: Para mim ser cosplayer vai muito além de só se vestir de um personagem que você gosta. Como eu disse, cosplay é algo que deve ser encorajado se a pessoa gosta de fazer alegria. É a maior realização que eu consigo com isso, alegria não só minha mas como das pessoas que estão lá para nos ver.

Pessoa 4: Significa a chance de viver uma realidade alternativa. Desde sempre fui muito tímida, e o cosplay te permite ser outro personagem, te permite ser quem você quiser.

Pessoa 5: Significa transpor barreiras! Inspirar nos personagens que gosto para expor minhas faltas, defeitos e qualidades.

Ser cosplayer significa ser arte, ser uma em vários. Fazendo cosplay eu consigo diminuir minha ansiedade e preocupações, eu entro em um universo totalmente diferente.

Como você acha que geralmente as pessoas (fora deste universo) vêem essa atividade de fazer cosplay? Existe uma dificuldade de aceitação?

Pessoa 1: Existem muitos preconceitos e julgamentos, somos chamados de "à toa" e afirmam que perdemos tempo e dinheiro com isso.

Pessoa 2: Vêem com preconceito porque fantasia é "coisa de criança". Por conta disso, existe uma dificuldade de aceitação.

Pessoa 3: Tudo nesse mundo existe uma dificuldade de aceitação e as pessoas de fora desse universo não são muitas as que aceitam a dificuldade de aceitação. É enorme sempre com olhares estranhos para gente mas a gente não liga.

Pessoa 4: Muitas pessoas acham esquisito, mas na minha opinião quem tem que gostar é quem está fazendo o cosplay. As mães de crianças pequenas sempre acabam entrando na brincadeira e pedem pra tirar foto com os filhos, o que é bem legal.

Pessoa 5: Atualmente a aceitação tem sido melhor. Mas já fomos enxergados como "pessoas sem ter o que fazer".

Pessoa 6: Elas não entendem, sempre julgam antes de tentar entender. Muita gente xinga, fala que é besteira, que estamos sendo "palhaços" e "brincando de vestir de

anime", as pessoas ignorantes riem da nossa cara e fazem piadas. Mas sempre tem pessoas que acham incrível mesmo sem entender. E apoiam pois acham criativo e inovador.

O que você acha que pode melhorar (ou acontecer) para tornar o cosplay mais inclusivo e aceito?

Pessoa 1: As pessoas conhecerem mais sobre o que é, e entender a motivação das pessoas em fazer um cosplay.

Pessoa 2: Expandir mais o universo geek para mostrar que qualquer um pode gostar daquilo.

Pessoa 3: Eventos mais bem produzidos, uma ajuda do próprio governo seria ótimo porque isso gera capital também gera emprego e gera dinheiro e é uma atividade muito boa então devia ser encorajado.

Pessoa 4: A diminuição do preconceito seria ótimo, porque mais pessoas iam se sentir confortáveis pra começar a fazer cosplay.

Pessoa 5: Os próprios cosplayers. Mas isso já é uma questão estrutural, e não de um único nicho. Existem muitas críticas desconstrutivas e preconceituosas dentro do próprio grupo.

Pessoa 6: A aceitação depende da sociedade e mudar a sociedade é muito complicado, "karens" sempre vão existir. A inclusão no meio cosplay está maior a cada dia, muitos cosplayers se apoiam e se defendem. O problema está fora do meio.

Você considera que ser cosplayer faz parte da sua identidade como pessoa?

Pessoa 1: Sim, hoje em dia eu não me vejo sem o cosplay. É algo que amo e sempre quero melhorar como cosplayer.

Pessoa 2: Considero sim.

Pessoa 3: Acho que sim porque o Cosplay é algo que eu realmente amo de paixão fazer e algo que me trouxe muitas coisas memórias e muitos bons amigos.

Pessoa 4: Sim! Me tornei uma pessoa muito mais comunicativa por conta do cosplay e sou muito grata, logo, me orgulho de algumas pessoas me conhecerem por fazer cosplay.

Pessoa 5: Com certeza!

Pessoa 6: Sim, com certeza.