

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA

HENRIQUE DOS SANTOS CORRÊA

A PRÁTICA COSPLAY E SUAS MÚLTIPLAS DIMENSÕES

GOIÂNIA

2018

HENRIQUE DOS SANTOS CORRÊA

A PRÁTICA COSPLAY E SUAS MÚLTIPLAS DIMENSÕES

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal de Goiás, sob orientação da professora Jaciara Oliveira Leite.

GOIÂNIA

2018

Resumo

Este trabalho foi produzido a partir de inquietações acerca do fenômeno social Cosplay, sobretudo: Quais modificações as pessoas que praticam Cosplay estão dispostas a fazer em seu próprio corpo para interpretar seus personagens? Como objetivo geral, busquei identificar elementos presentes na prática Cosplay e, especificamente, investigar os interesses, o perfil dos praticantes da região de Goiânia e as modificações mais comuns utilizadas para representar os personagens. A presente monografia foi construída a partir de minha vivência no universo Cosplay, como pesquisador coparticipante, dos eventos e baseou-se no método da pesquisa qualitativa. Foram utilizados como instrumentos o questionário e a observação participante. A partir dos dados chegou-se às seguintes categorias: Perfil dos sujeitos; Interesse pela Prática; Estranhamento e Discriminação; Gênero e Cosplay; Modificações Corporais; Beleza e Cosplay; Cosplay e suas peculiaridades; e Elaboração do Personagem. A centralidade da investigação foram as modificações corporais e, nesse teor, verificou-se que não houve, no universo pesquisado, intervenções drásticas (como cirurgias, por exemplo) para se fazer o Cosplay. Sobressaíram-se modificações mais simples como uso de perucas, roupas modeladoras, acessórios, até algumas mais complexas como as dietas e a prática de exercícios físicos.

Palavras - chave: Cosplay, Cultura Pop, Educação Física, Modificação Corporal.

SUMÁRIO

Introdução.....	5
1. Cosplay, O Início de Uma Aventura.....	9
2. Conhecendo a Realidade Cosplay	13
2.1 Perfil dos Cosplayers	13
2.2 Interesse Pela Prática	17
2.3 Estranhamento e Discriminação	21
2.4 Gênero e Cosplay	24
2.5 Modificações Corporais.....	28
2.6 Cosplay e Suas Peculiaridades.....	35
2.7 Elaboração do Personagem.....	42
Conclusão	46
Referências.....	49
APÊNDICE	51

Introdução

Para encontrar o tema de minha monografia não foi algo tão fácil de achar, porque poucos conteúdos da educação física me chamavam a atenção, o que mais me interessava era o universo da musculação, este foi, inclusive, um dos motivos pelos quais busquei o curso. Partindo desse interesse, participei por 2 anos e 5 meses do Laboratório de Musculação da FEFD/UFG. Até então fiquei bastante curioso com a área e tinha o interesse de produzir meu TCC voltado para este tema, pretendia fazer algo voltado para o fisiculturismo, pois admiro todo o processo de mudança corporal que estes atletas fazem em seu corpo. Arnold Schwarzenegger em uma entrevista para o documentário Generation Iron, lançado em 2014, que conta a história de 7 competidores disputando o Mr. Olímpia 2013, disse “[...] o fisiculturista é uma artista, um escultor, isto é pela transformação corporal que o atleta passa durante anos esculpindo seu corpo de forma simétrica” (SCHWARZENEGGER, 2014, s/p). Partindo deste interesse, havia pensado em aprofundar meus estudos na temática do fisiculturismo.

No entanto, em outubro de 2014, fui convidado por um amigo da faculdade para ir a um evento de Anime¹, tendo a oportunidade de vivenciar a experiência Cosplay. Como a maioria das pessoas, eu não fazia ideia do que se tratava esta experiência. Buscando uma definição descobri que Cosplay significa “Cos” – traje, roupa, fantasia, costume, e “Play” – brincar, interpretar jogar (MORI, 2010).

Para participar desse evento, foi necessário embarcar na produção de um personagem. Escolhi para participar o personagem Bane, que é um dos rivais do super-herói Batman, mundialmente conhecido por estar presente em quadrinhos, séries e filmes. A fabricação desse personagem foi amadora, pois não tinha muito conhecimento de produção e também pela ausência de materiais adequados. Esse foi meu primeiro contato com o universo Cosplay, mas foi suficiente para perceber uma similaridade com a experiência do fisiculturismo, pois compreendo que há por traz dessas duas experiências um processo que envolve modificações corporais.

No fisiculturismo, tem-se uma modificação de caráter mais permanente, orgânico e com fins atléticos, já no Cosplay vemos modificações mais maleáveis

¹ Anime são animações japonesas. Todas as animações produzidas por eles recebem este nome, já as produzidas no Brasil ou vinda dos Estados Unidos são chamadas de desenhos animados ou animação.

produzidas a partir de roupas e acessórios e com fins lúdicos. No fisiculturismo seus praticantes podem ser considerados escultores de seus corpos, enquanto na experiência Cosplay os praticantes são como atores que dão vida aos personagens, estudando suas formas de expressão e modificação corporal para cada uma de suas performances.

A minha identificação imediata com a prática do Cosplay, nesse evento de 2014, somada com essa percepção acerca das modificações corporais me levou a questionar: Quais modificações as pessoas que praticam Cosplay estão dispostas a fazer em seu próprio corpo para interpretar seus personagens? Como objetivo geral da presente investigação, busquei identificar elementos presentes na prática Cosplay. E como objetivos específicos: investigar os interesses pela prática do Cosplay; identificar o perfil dos praticantes da região de Goiânia; verificar as modificações mais comuns utilizadas pelos praticantes para representar seus personagens.

Diferentes mecanismos de intervenção corporal estão em voga na atualidade e nem todas são problematizadas no campo escolar, estando muitas vezes os estudantes a margem de uma formação esclarecedora acerca das emergências advindas do mercado. Nesse sentido, caberia refletir se o Cosplay poderia ser um tema a ser problematizado pela Educação Física, em especial, no campo da escola.

Para Junior e Gonçalves (2011), a experiência Cosplay tem conquistado cada vez mais os olhares das pessoas, caindo no gosto dos jovens amantes da Cultura Pop japonesa. Dessa forma, o Cosplay pode ser considerado como um fenômeno social, e que necessita de ser melhor compreendido cientificamente, já que ainda há carência de estudos a respeito do tema, pois é algo novo, ainda mais no campo da Educação Física.

A presente monografia foi construída a partir de minha vivência no universo Cosplay, como pesquisador coparticipante, dos eventos e baseou-se no método da pesquisa qualitativa. Minayo (2001, p.14) descreve que “[...] A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais [...]”. Adotamos princípios inspirados na pesquisa de cunho etnográfico, na qual o pesquisador é parte do campo pesquisado. O que para Mattos (2001) é

Preocupar-se com uma análise holística ou dialética da cultura, introduzir os atores sociais com uma participação ativa e dinâmica e modificadora das estruturas sociais, preocupar-se em revelar as relações e interações significativas de modo a desenvolver a reflexividade sobre a ação de pesquisar, tanto pelo pesquisador quanto pelo pesquisado (MATTOS, 2001, p. 49).

Após a escolha da temática, iniciei a procura de trabalhos acadêmicos relacionados à mesma e à educação física. Tive uma grande dificuldade, pois ficou perceptível que não é um tema que tem sido estudado pela Educação Física. Durante a busca de referencial bibliográfico, pré-selecionei cerca de 25 artigos para a pesquisa e não foi encontrado nenhum trabalho produzido pelo campo. Grande parte deles vinha da Antropologia do Corpo. Procurei, então, usar os estudos que ajudariam a discutir as categorias elaboradas a partir do campo de pesquisa e considerei os referenciais fora de nosso campo referentes ao Cosplay, pois que foram fundamentais para entender melhor esse fenômeno.

Após esta etapa, foi elaborado um questionário (roteiro no Apêndice A) para poder aplicar em eventos ocorridos em Goiânia – GO, O instrumento conteve perguntas objetivas e respostas abertas e foi aplicado em dois eventos no ano de 2016: Nippon Sama e no Mangazine. Para responder o questionário, eu procurei os cosplayers que estavam com o personagem mais completo, como eu já conhecia boa parte das pessoas, isto facilitou a abordagem, assim, já sabia com quem falar e isso deu mais segurança para o pesquisado na hora de responder o questionário, possibilitando um bate papo informal enquanto se preenchia o instrumento, ao total consegui somar 20 pesquisados, 10 (dez) homens e 10 (dez) mulheres.

Também realizou-se observações participantes (Roteiro no Apêndice B) e registro em diário de campo durante alguns eventos, além dos já citados: Mangazine (2016), Animash Festival (2016), Anime em Ação (2016), Nerd Con (2017), Festival SESC de Cosplay e Gamers 1ª Edição (2017), Up Anime (2017), GO/HQ (2017), e Anime Hai (2017). Durante as observações, participava de todos esses eventos como cosplayer de forma que pude exercitar meu olhar de pesquisador participante no processo, por dentro, como uma das demais pessoas presentes. Nessas ocasiões, busquei observar como se davam a interação do público com o Cosplay, a elaboração e montagem do personagem.

Os dados coletados foram analisados de forma descritiva, sendo contextualizados com autores que abordam a temática articuladas ao acúmulo das experiências já vividas anteriormente pelo pesquisador.

Antes da discussão dos elementos analisados, o capítulo 1 tratará, brevemente, da história do Cosplay. Já o capítulo 2 está organizado em categorias que foram elencadas a partir do que os dados revelaram de significativo para essa investigação, seguindo a ordem de apresentação, serão discutidas as seguintes categorias: perfil dos pesquisados; interesse pela prática; estranhamento e discriminação; gênero e cosplay; beleza e cosplay; elaboração do personagem; e, por último, modificações corporais. O trabalho finaliza-se com a conclusão e os elementos pós-textuais.

1. Cosplay, O Início de Uma Aventura

O início do cosplay, segundo Barbosa e Silva (2013) e Nemerski (2016), foi em 1939. O Cosplay tem seus primeiros registros de história na Convenção de Ficção Científica *Worldcon* em Nova York, onde dois participantes, Myrtle R. Douglas e Forrest J. Ackerman compareceram trajando roupas futuristas, o que marcou o evento de ficção científica, de modo que nos anos seguintes as pessoas seguiram o exemplo destes dois entusiastas e começaram a frequentar as feiras com seus personagens preferidos, dando início à prática Cosplay nos eventos (NEMERSKI, 2016).

Nos anos seguintes, a prática começou a aparecer com mais frequência nos encontros de ficção científica nos Estados Unidos, e o impulso maior veio com o surgimento das séries *Star Wars* e *Star Trek* nos anos 1970, isso fez com que as pessoas comessem a frequentar estes eventos fantasiados com seus personagens favoritos. A prática ampliou-se com o passar do tempo culminando no surgimento dos *masquerades*, concursos que, além da exibição de fantasia, englobavam a apresentação e entretenimento do público, mas ainda não eram tão populares.

Segundo Nemerski (2016), também foi nos anos de 1970 que o cosplay foi parar no Japão, e foi neste período que os fãs de mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e animes começaram a se vestir caracterizados conforme seus personagens favoritos. Foi neste período que o mangá expandiu-se e conquistou inúmeros leitores e fãs.

O ato de customizar roupas e fantasias era conhecido como *Kazou*, que significava disfarce, e foi nos anos de 1980, mais precisamente em 1983, com a publicação de um artigo produzido por Nobuyuki Takahashi, que a nomenclatura cosplay apareceu pela primeira vez. Este nome foi bem aceito pelas pessoas e assim o nome cosplay continua até os dias atuais (NEMERSKI, 2016).

Foi nos anos de 1980 no Japão que esta atividade encontrou terreno fértil, difundindo-se de modo rápido, criando uma verdadeira indústria de cosplay. Porém, foi nos anos de 1990, com a explosão do anime pelo mundo que fez o Cosplay se difundir globalmente, retornando também para os Estados Unidos e se popularizando (NAGAMI, 2016).

Com a popularização dos animes pelo mundo, eles também chegam ao Brasil em meados dos anos de 1990. Os primeiros animes a desembarcarem por aqui foram: Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, Digimon e Dragon Ball. Esses foram os animes que dominaram a TV aberta, assim as pessoas começaram a se interessar por eles.

Daí têm algumas origens para o cosplay, já que esta é uma atividade em que os praticantes se vestem e se comportam de modo semelhante aos seus personagens preferidos, sejam eles de animes (Desenhos animados japoneses), mangás (Histórias em quadrinhos japonesas), HQ (Histórias em quadrinhos americanas) games, séries de TV etc. A Inspiração para se fazer o cosplay se materializa quando as pessoas dão vida aos seus personagens favoritos ou os que se familiarizam, interpretando o personagem escolhido.

Segundo Barbosa e Silva (2013), o grande acontecimento para o universo cosplay aconteceu no ano de 1996 com a primeira convenção de anime e mangás do Brasil, o *Mangacon*, que foi realizada na cidade de São Paulo, sendo esta convenção considerada o marco inicial da difusão do Cosplay no Brasil.

É importante esclarecer que nem todas as pessoas vestidas com fantasias ou acessórios podem ser consideradas Cosplay. Para se configurar como tal, primeiramente, ele tem que vir de uma obra fictícia, que seja de acesso livre para as pessoas, difundido entre o público. Personagens vindos de histórias pessoais, blogs não são considerados, assim como as pessoas que vão às festas à fantasia, usando roupas compradas em lojas especializadas. A diferença nesta questão está no comportamento e na caracterização da pessoa, por exemplo, a pessoa que vai usando um vestido da princesa Cinderela, ela não é um cosplay, pois, neste caso, ela está usando apenas um vestido, uma peça, agora se ela se caracterizar por completo com alguma versão da Cinderela e se expressar corporalmente como o personagem, aí sim, pode ser considerada um cosplay e não apenas uma pessoa fantasiada. O mesmo acontece com as pessoas que participam de eventos de anime usando apenas uma peça do personagem escolhido.

Como disse antes, cosplay é a replica do personagem escolhido, onde seu intérprete procura chegar o mais próximo do original, sendo assim, uma peça ou acessório não representa um cosplay. Falo assim, pois, são nos eventos que vemos esta diferenciação, pois um Cosplay só é considerado cosplay se ele estiver dentro do personagem, tanto no que se refere à caracterização quanto à interpretação.

Porém, os eventos não tem apenas Cosplay completos (quando possui quase ou todas as características do personagem original), esses são poucos. Em um evento podemos encontrar em torno de 30 cosplay (completos) em um universo de cerca de 700 pessoas. O porquê de este número ser tão baixo está ligado ao alto custo de se fazer um cosplay completo, por isso muitas pessoas, apesar de desejarem, não conseguem, já que não está ao alcance econômico, assim elas vão com acessórios de seus personagens favoritos.

A prática Cosplay, não é acessível a todos na maioria das vezes, pois para se fazer um personagem bem estruturado e preciso tempo e dinheiro, dependendo do personagem escolhido ele pode custar 100 a mais de 2000 mil reais. Com a variabilidade dos valores de um personagem, a sua concretização pode levar muito tempo, o meu Cosplay do Jason levou cerca de 2 anos para ficar o mais parecido com o personagem original, o investimento para sua elaboração ao longo deste tempo chegou a quase 800 reais.

Para alguns participantes dos eventos é da pesquisa, o Cosplay é uma forma de diversão, um momento para se distrair sem se preocupar com os problemas da vida. Partido do ponto de vista da diversão, o Cosplay é uma forma de "lazer", de modo que temos, tempo, espaço é investimento para isto, porém nesta percepção a diversão e o lazer passa a ser uma mercadoria a ser comercializado, onde os eventos que promovem estas interações são de iniciativa privada, o que torna o acesso restrito ao público assim como a prática Cosplay. Como exemplo a fórmula 1, e um esporte que grande parte dos brasileiros gostam, apesar de quase todos terem acesso, mas não são todos que podem prestigiar a corrida ao vivo, muitos conseguem assistir pela televisão. Assim é a prática Cosplay, apesar dos eventos às vezes terem o ingresso barato, nem todas as pessoas conseguem se fantasiar. (Mascarenhas 2005)

Apesar do custo do Cosplay, ela é uma prática agregadora, a pessoa pode ir nos eventos com o personagem bem elaborado ou mais simples ele será reconhecido pelo público dos eventos, pois o cosplay atrai muita atenção das pessoas, é elas valorizam o personagem apesar de conter simplicidade em sua elaboração, e este reconhecimento que deixa a prática interessante de se praticar.

No entanto a cena cosplay não dá respeito apenas aos concursos, à *flânerie* dos participantes, às salas temáticas e aos produtos

vendidos como forma de materialização e consumo da memória midiática coletiva, ainda que efemeramente. A cena congrega outras teatralidades. Música e moda urbana japonesa, por sua vez, representadas pelas lolitas e fairies, formam novas cenas em diálogo contínuo nestes espaços produtores de sentidos. (NUNES, 2014, p. 226 - 227)

A prática Cosplay está sendo disseminada cada vez mais no mundo e no Brasil, sua história teve início nos anos 1940 com as feiras de ficção científica. Sua origem vem das ligações entre sistemas culturais e sígnicos distintos, o cinema de ficção científica gerando as Masquerades (Baile de mascaradas) nos EUA, os mangas e animes inspirando o Cosplay (NUNES, 2014).

Muito além de uma prática que ganhou forças nas últimas décadas e ainda está se espalhando pelo mundo, mais que uma ação fantasiosa, o Cosplay tem sido um hobby, valorizado pelos fãs, os quais devotam tempo e amor para construção de seus trajes e planejamento de suas performances nos eventos (NEMERSKI, 2016, p. 101 apud NUNES, 2015).

Cosplay é a expressão de amor de um fã por seu personagem favorito. Desenhar uma peça de arte, escrever uma história, um filme de animação e mostrar isso para os outros é uma manifestação desse amor. O Cosplay é uma dessas expressões em que os fãs usam todo o seu corpo. (Nemerski 2016, p.101)

Esta admiração pelo personagem e a inspiração para a produção do Cosplay, pode ser vista nos eventos de cultura pop. No próximo capítulo, darei início à análise de dados, apresentando o perfil dos participantes da pesquisa.

2. Conhecendo a Realidade Cosplay

Este capítulo tem por objetivo apresentar análise dos dados advindos da pesquisa de campo à luz do problema de pesquisa e do referencial teórico. Os mesmos foram organizados em categorias construídas a partir de seus elementos significativos, seguindo a ordem de apresentação serão discutidas as seguintes categorias: Perfil dos participantes da pesquisa; Interesse pela prática; Estranhamento e Discriminação; Gênero e Cosplay; Beleza e Cosplay; Elaboração do Personagem; e Modificações Corporais.

2.1 Perfil dos Cosplayers

Nesta categoria tratarei do perfil dos sujeitos com base nas informações: faixa etária, nível de escolaridade, tempo de prática, como os participantes da pesquisa conheceram o cosplay. Os participantes da pesquisa são da faixa etária de 14 a 26 anos, sendo que 7 eram adolescentes e 13 adultos jovens. Este perfil de idade podemos observar nos trabalhos de Nunes (2012, 2013 e 2014) e Lima (2011). Percebe-se, então, que esta atividade caracteriza-se como um atrativo para adolescentes, jovens bem como adultos. Nas visitas de campo notamos também a participação de criança fazendo cosplay. Essa participação pode ser influenciada pela família, por exemplo, quando os pais que também fazem cosplay levam seus filhos a caráter (personagens favoritos) aos eventos.

Sobre o grau de escolaridade, observou-se que 7 participantes estão cursando o Ensino Médio 7 estão no Ensino Superior, e há cosplayers atuando em profissões, como, como 1 químico, 1 ator e 1 militar. Foi possível notar que, para estes participantes, o Cosplay é um hobby. No início eu o via desta forma, mas hoje eu vejo a prática com mais seriedade, como uma forma de trabalho, assim como outras pessoas também o veem desta maneira.

Há um discurso dentro do meio cosplay que diz: “é melhor você fazer cosplay quando se tem mais idade”. Isso acontece porque, supostamente, se terá mais maturidade em lidar com o personagem, além de recursos financeiros para se caracterizar. É importante esclarecer que não considera-se os mais novos imaturos, mas sim que o sentido que prevalece é o da diversão, o lúdico, assim como os mais velhos, porém, esses últimos buscam também reconhecimento. Como definiram Júnior e Silva (2007, s/p.), o Cosplay remete-se a “[...] brincar de costumes, brincar

de teatro ou simplesmente roupa de jogador [...]". Para os autores, a prática pode ser vista como algo para extravasar e sair do cotidiano, deixando-a divertida e como um hobby para alguns.

Percebe-se que a prática Cosplay atrai pessoas com idades, contextos de vida, escolaridade e gostos diferentes, homens e mulheres. Pensando neste contexto, observou-se que a interação entre as pessoas ocorre de modo tranquilo, onde os participantes trocam experiências procurando ajudar um ao outro. Essas interações ocorrem, segundo anotações do diário de campo, entre todos os participantes independente de idade e gênero. Promover a interação entre os participantes é um dos objetivos dos encontros dentro dos eventos. O mesmo acontece em meu grupo de cosplay, o nosso objetivo está na formação de novas amizades, trocar conhecimentos, ajudar-nos uns aos outros na prática, além de promover o reconhecimento das pessoas em relação aos cosplayers, pois ainda há preconceito.

Na pesquisa, foi possível observar que algumas pessoas já possuíam significativa trajetória com o cosplay, como pode ser observado no quadro abaixo que se refere à quantidade de pessoas e ao tempo de prática.

Quantidade	Anos de prática
1	10 anos
1	8 anos
1	7 anos
4	4 anos
2	3 anos
5	2 anos
3	1 ano
3	Menos de 1 ano

Algo que pude constatar no meio dos pesquisados foram os subgêneros dentro do universo cosplay de Goiânia. Quando nos referimos à construção de personagens dentro dos eventos, identifiquei algumas denominações para algumas categorias dentro do meio, como o próprio "cosplay" (pessoas caracterizadas por completo); "Cospobre" (este termo é relacionado ao cosplay que não está caracterizado como o personagem original, mas com vestimentas de material

simples e que lembram o personagem); "Crossplay", termo usado para indicar quem faz o personagem diferente de seu sexo; "cosplayers", refere-se à pessoa por trás da máscara ou debaixo da fantasia; "Cosmaker" é o termo utilizado para as pessoas que fabricam cosplay e fazem maquiagem, pois nem todos os cosplayers fazem seus personagens, e nesse momento entra o trabalho do Cosmaker.

O cosplay parece ter virado algum tipo de moda entre as pessoas, aparecendo até em programa de televisão aberta de grande audiência no Brasil. A novela *A força do Querer* apresentou a figura do cosplay, algo que era bastante esperado no universo cosplay. No entanto, em seu primeiro capítulo a novela mostrou uma distorção do que seria o cosplay, apresentou-o como uma pessoa antissocial, que sempre está vestida com personagem fictício e que se comporta como ele, além de usar o celular para tudo. Isto não agradou nem um pouco os cosplayers, pois não condiz com a realidade. Sobre essa questão, Melo (2013) afirma em seu estudo que os cosplayers não são antissociais, assim como em minha pesquisa, essa característica não foi encontrada, o que observo nos eventos é que trata-se de uma experiência que, além de compartilhar uma preferência comum, as pessoas o buscam, justamente, como uma forma de socializar-se e de se divertir. Enfim, essa caracterização na dramaturgia televisiva provocou um grande incômodo na comunidade cosplay, pelo fato da distorção do que seria um cosplay. A representação na novela repercutiu negativamente, também, pela má caracterização do personagem cosplay, pois ao apresentar o personagem os cosplayers procuram ter o cuidado de deixá-lo o mais próximo do original, o que não ocorreu.

Os dados da pesquisa revelaram que a aproximação dos pesquisados com a prática cosplay não veio através de novelas e outros programas exibidos na TV aberta, mas sim por outras fontes, sendo que 8 conheceram através de amigos, 7 conheceram através de eventos de HQ, animes e mangás, 7 pela internet, 1 pela televisão e 1 pelos jogos eletrônicos. Essas respostas não correspondem exatamente ao número dos participantes, mas sim às formas que eles conheceram o cosplay, de modo que algumas alternativas foram marcadas mais de uma vez pela mesma pessoa.

Nunes (2012) apud Nagado (2005) relatam que os cosplayers se vestem e interpretam seus personagens conforme eles os veem nas histórias em quadrinhos, séries, filmes e *animes* e isso nos diz que os primeiros contatos com o cosplay podem ter fontes de inspiração próximas.

O que pode-se observar nesta categoria (perfil dos participantes da pesquisa) foi a diversidade, pois abarca diferentes pessoas, com formações socioculturais e educativas diversas, e com interesses próximos pela experiência cosplay. O que parece unificar os praticantes é o interesse pela cultura pop, em especial à japonesa, como será abordado na próxima categoria.

2.2 Interesse Pela Prática

Ao longo dessa categoria serão mostrados: de onde vem à inspiração das pessoas para fazer cosplay; o que as atrai para os eventos de cultura pop em Goiânia; o que significa para os participantes interpretar um personagem; o que os incentiva a participarem dos eventos de cultura pop; e, ainda, o que acontece dentro dos eventos.

Pelos dados do questionário e do diário de campo identificou-se que não é apenas o cosplay que incentiva as pessoas a irem aos eventos, estas pessoas curtem muitos outros elementos, tais como mangás, animes, livros, entre outros que são possíveis de serem encontrados dentro dos eventos. Além disso, quando falamos em cosplay um atrativo para eles também é a competição ou o concurso. Para muitos dos praticantes esse é o momento de mostrar seu trabalho para o público, mas nem todos vão para competir e, sim, para se divertir e encontrar os amigos.

Foi perguntado aos 20 participantes que responderam ao questionário o que os atraía para os eventos, e eles poderiam escolher mais de uma alternativa. As respostas indicaram os seguintes atrativos para participar do evento, sendo o quantitativo indicado entre parênteses: (15) diversão, (12) oportunidade de interpretar o personagem, (6) criação/elaboração do personagem, (4) competir no evento, (4) partilhar seus interesses pelos personagens com outras pessoas e (1) reconhecimento social. Pode-se notar, então, uma diversidade na escolha dos atrativos para os eventos.

Partindo da perspectiva da diversão, podemos observar no questionário a fala do sujeito 01 sobre o significado de Cosplay: “[...] costume e *play* o real significado de Cosplay (brincar de se fantasiar) e é bem divertido”. Podemos notar que este sujeito possui conhecimento mais aprofundado sobre o termo cosplay, além de achar a prática divertida.

Já para outros, o Cosplay traz a noção de pertencimento, de pertencer a um grupo, lugar. No questionário, o sujeito 11 indicou: “[...] é uma experiência legal encontrar pessoas que compartilham do mesmo gosto”. Esse elemento parece fazer com que o sujeito se sinta acolhido pelos outros, lhe causando bem estar, pois sabe que ali ele não será rejeitado por gostar/expressar algo que muitos da sociedade

veem como infantilizado. A segurança de pertencer a um lugar e ter o apoio dos amigos torna a realização da prática mais atrativa e interessante.

A partir de uma conversa informal com os pesquisados durante os eventos e também pela fala de um deles, foi possível perceber que o cosplay, além de hobby, é também trabalho, como na fala do sujeito 19 que deixou claro ser um "cosmaker".

O reconhecimento social foi um dos elementos presentes nesta pesquisa, assim como no trabalho de Nunes e Bin (2014, s/p.):

Paula Cristina, entrevistada em Belo Horizonte, faz cosplay da garota McDonalds por acreditar que há certo respeito por você porque está vestido como um personagem. Por ser conhecido (o personagem) as pessoas falam com você. Paula escolheu esta fantasia porque julga que um palhaço, que não tem rosto, pode ser feito, pois ela não precisa ser branca para encarná-lo, uma vez que um dos pressupostos da prática cosplay é ser fiel à representação do personagem.

Paradoxalmente, é possível observar preconceito em relação à pessoa que não tem aparência semelhante ao personagem original, ao mesmo tempo que reconhecimento, pois está vestida com um personagem mundialmente conhecido, assim se tornando aceita pelo público. Em alguns casos, a escolha de personagens, como o de Paula, é feita por facilitar e esconder a pessoa por trás da máscara (NUNES E BIN, 2014).

Nos eventos, o que desperta o interesse dos participantes são os mais variados, assim foram disponibilizadas algumas alternativas para eles marcarem, podendo-se marcar mais de uma alternativa: (18) para cosplay, (13) rever amigos, (12) fazer amigos, (10) jogos eletrônicos, (8) convidados especiais, (8) produtos/souvenires, (4) HQ, (4) livros temáticos, (4) *k-pop*², (3) competições cosplay e (2) competições de games.

Como está presente em algumas definições sobre a origem ou inspiração para o cosplay, pôde-se notar nas respostas os interesses dos participantes pelos eventos. Para os jovens que gostam da cultura pop ou de alguns de seus elementos os eventos são uma forma de compartilharem seus interesses com as outras pessoas.

² K-pop é um gênero musical originado na Coreia do Sul, musica pop coreana.

Os interesses comuns e o agrupamento de pessoas na cidade remete-se à definição de tribo urbana:

As tribos urbanas podem ser definidas como agrupamentos semi-estruturados, compostos em sua maioria por pessoas que se organizam em torno do compartilhamento de interesses comuns, como rituais e elementos da cultura que expressam valores e estilos de vida, moda, música e lazer que são típicos de um espaço em uma determinada época (LIMA, 2011, p. 2 APUD OLIVEIRA; CAMILO; ASSUNÇÃO, 2003).

A noção de tribo urbana pode ser encontrada concretamente nos eventos de cultura pop em Goiânia. O encontro de pessoas compartilhando de interesses e gostos comuns, entre os quais pode-se observar o estilo das roupas e o gosto musical. O estilo das roupas está no uso de roupas pretas em sua maioria, com emblemas de bandas ou anime, o gosto musical predominante é o rock.

O termo estilo transmite o conceito da maneira particular de como o indivíduo expressa seus sentimentos, pensamentos e emoções. Estilo é aquilo que caracteriza uma forma de expressão, formado por um conjunto de traços identitários que resultam numa unicidade, numa assinatura; ou ainda, qualidade de alguém ou de alguma coisa que apresenta características estéticas originais (LIMA, 2011, p. 2 APUD CIDREIRA, 2005, p. 118).

Este conceito de estilo nos ajuda a compreender melhor a caracterização das pessoas, pois não se trata apenas de roupas, mas também de expressões, sentimentos, pois a prática do Cosplay envolve toda uma estruturação e interações diversas. Segundo Nagami (2016, p. 961)

A prática do Cosplay é uma experiência que vai além de vestir uma fantasia. É um misto de experiência multissensorial, através de percepção sensível da música, das luzes, dos cheiros e do movimento corporal, associada a um sistema de representações sociais historicamente existentes que possibilitam proporcionar sentido a ação.

Ao observar as características das pessoas, de modo geral, foi possível notar um estilo presente entre os cosplayers e demais participantes dos eventos. Como disse, o uso de roupas pretas é bem notório, além de *piercing*, tatuagens, coturnos, a grande maioria demonstra gostar de andar de *skate*.

Esse estilo e visual não agrada à sociedade conservadora. Pode-se notar isto quando vamos aos eventos e passamos em lugares públicos e as pessoas nos olham como se fossemos realizar algo de errado. A diversão é uma das principais características, nesse sentido, se é algo que te faz feliz e você gosta então você poderia fazer independente do que as pessoas irão dizer.

Nestes eventos podemos notar a presença de pais e mães acompanhando seus filhos em alguns casos. A participação dos pais em eventos com os filhos pode ser algo interessante, pois pode ser uma forma de apoio a eles. Perguntei aos cosplayers como era o apoio da família quanto à prática e 4 responderam que não têm apoio, entre esses o sujeito 19 disse: “[...] não, meus pais acham que estou muito velha para isto”.

Alguns dos outros participantes que responderam positivamente sobre o apoio da família indicaram que demorou um pouco o estabelecimento de apoio, pois a prática causava certo estranhamento aos pais, mas com o tempo ficaram acostumados. Alguns deles afirmaram que os pais ajudam fazendo as roupas para seu Cosplay.

Em uma conversa com um organizador deste tipo de evento, ele relatou que um de seus interesses com os eventos é mostrar para sociedade que isto não é só para crianças, que este tipo de evento é para todas as idades. Isto podemos notar pelas faixas etárias dos participantes da pesquisa, da mesma forma para quem frequenta os eventos, como é o meu caso, sei que é para todas as idades, porém, tal visão não parece ser a das pessoas de fora.

Pode-se observar nos cosplayers que o interesse pelos eventos em Goiânia não está restrito ao Cosplay em si, o evento com seus conteúdos é um atrativo, bem como os ciclos de amigos e a diversão. Tal análise também foi realizada por outros autores, como Nunes (2014).

2.3 Estranhamento e Discriminação

A prática Cosplay não fica reservada apenas a lugares privados, alguns eventos ocorrem em lugares públicos, ou com grande circulação de pessoas, como é o caso do shopping. Será, então, destacado como os praticantes são vistos aos olhos da sociedade, partindo da perspectiva dos participantes da pesquisa, relacionado também com o apoio familiar. Ao mesmo tempo, buscará se discutir as questões de discriminação vividas pelos participantes e possibilidades de se trabalhar este conteúdo em âmbito escolar.

O diferencial nos locais está no público, pois, quando são lugares privados as pessoas ali presentes gostam e estão acostumadas a este tipo de evento, já em locais abertos conta-se com públicos diversos, inclusive aqueles que desconhecem a prática do cosplay. Assim, para o cosplayer as experiências podem ser boas ou não, digo isto porque até mesmo dentro dos eventos privados alguns sofrem discriminação. Eu mesmo, em minha terceira aparição com cosplay, não fui bem visto por algumas pessoas pelo fato de meu personagem fugir do gênero de animes e mangás (origem dos cosplayers), como eu, outros cosplayers já sofreram alguma discriminação em eventos abertos.

Algo que se pode notar é que o cosplay causa um estranhamento na primeira impressão, algumas pessoas ficam assustadas, mas é comum o relato de que depois procurem conhecer e saber do que se trata, podendo ser essa considerada uma possibilidade de superação da barreira inicial de estranhamento.

Em alguns casos, como o meu e dos pesquisados 12 e 19, não há o apoio familiar para a prática, pois nossos pais acham que estamos velhos demais para isso, o que me faz pensar que não tem idade para ser feliz e fazer coisas boas, prazerosas e divertidas. Partindo dessa concepção, a resposta do sujeito 04 é interessante: “[...] tratando dos sonhos, se um dia houver idade ou tempo para parar de sonhar esse dia será o dia onde vou parar de fazer cosplay”. Para algumas pessoas o sentido da vida se baseia nos sonhos, nos sonhos que a pessoa tem para si, esses irão motivá-las em busca daquilo que lhe faz bem e, acredito, que não se tem idade certa para sonhar.

Por outro lado, como disse o sujeito 08, as pessoas mais conservadoras tendem a estranhar e discriminar aquilo que não conhecem, pensando que quem faz cosplay é desocupado, desorientado. A fala do sujeito 17 é bem expressiva nesse

sentido: “[...] as pessoas tendem a demonizar aquilo que não estão habituadas”. Sobre o estranhamento com a prática do cosplay, a maioria absoluta dos participantes relataram que não são bem vistos pelas pessoas fora do ambiente dos eventos, mas que alguns depois do estranhamento acabam vendo com aceitação.

A partir desses dados, busquei identificar situações de discriminação que as pessoas já sofreram fora dos eventos privados. Um total de 11 pessoas disseram sim sobre já ter sido discriminado. Para alguns, a discriminação ocorreu dentro do shopping durante algum evento. A discriminação foi no impedimento de entrar, gerando transtornos, ou quando estavam andando na rua com seu personagem e as pessoas fizeram chacota. Algumas vezes em que eu e meus amigos fomos de cosplay para o shopping, após o evento, os seguranças ficavam acompanhando nossas atividades e proibindo fotos. Este tipo de comportamento remete a fala do sujeito 14 que disse que a pessoa que faz cosplay é vista como criminoso e sofre desrespeito. Esse mesmo sujeito relatou que sofreu preconceito em um shopping em Uberlândia – MG.

A discriminação não está somente fora dos eventos, entre os próprios cosplayers há preconceito, como observamos na fala do sujeito 2: “[...] nos próprios eventos por não ser magra e/ou por vencer alguns concursos (falam que compro ou durmo com jurados)”. Podemos notar a imposição do corpo magro ou do padrão de beleza.

O que podemos entender por padrões de beleza? Para Flor (2009) refere-se a formas e expressões corporais que são elencadas por um grupo social como esteticamente desejáveis, e sabe-se que cada sociedade, independente da época, adotou um padrão beleza (Idem). Atualmente, vemos pessoas com anorexia, bulimia, vigorexia como resultados da busca incessante por atingir os padrões de beleza em vigor, corpos magros e definidos, fomentados pela mídia e pelo mercado. Esta busca vai criando um processo de hierarquização dos corpos, indo dos mais belo aos menos belos. A consequência destas atitudes é possível ver no dia a dia, nos casos de *bullying*, por exemplo, e a discriminação com as pessoas de modo geral, sejam crianças ou adultos.

Contrariamente ao seguimento de um padrão de beleza, pode-se observar a fala do sujeito 04 que apontou que na escolha de seus personagens não se importa com a aparência física, e que às vezes realiza crítica a estes padrões ao fazer seus

cosplay, que em alguns casos, justamente, fogem ao padrão. Neste caso, a prática cosplay pode ser uma forma lúdica de questionar os valores hierarquizantes sobre os corpos na sociedade.

Como já indicado, alguns dos participantes são adolescentes em idade escolar. Considera-se, então, que seria interessante refletir sobre a abordagem do tema em ambiente escolar, abordando as modificações corporais e o cosplay em si dentro da sala de aula.

Questionamos sobre a abordagem do tema dentro das escolas, e os pesquisados demonstraram que não veem problemas com isto. O sujeito 4 expressou que considera interessante que se aborde o tema na escola, pois fora do ambiente escolar muitas vezes o conteúdo que é passado para as pessoas vem de forma distorcida, principalmente, quando tratado pela grande mídias. Desta forma, a escola seria um ambiente com mais possibilidades de abordar essa temática com criticidade, pois ali o diálogo sobre o cosplay e as modificações corporais que dessa prática podem resultar seriam tratados à luz do conhecimento científico e não do senso comum. Partindo desta percepção, Ferreira & Martins (2012) constataram em sua pesquisa que a prática cosplay quando tratada pedagogicamente apresenta-se como um rico conteúdo a ser tematizado nas escolas.

A prática cosplay aos olhos da sociedade é algo que ainda causa estranhamento, sendo visto de certo modo como algo infantilizando, gerando discriminação aos cosplayers, o que foi possível constatar nas experiências relatadas pelos sujeitos. Abordar a experiência cosplay na escola favorece uma perspectiva artística da prática, além de fomentar intervenções sobre o corpo mais responsáveis.

2.4 Gênero e Cosplay

Nos últimos anos, a questão de gênero vem sendo bastante discutida no meio acadêmico, e esse debate também entrecorta a prática do cosplay. Nessa categoria, serão abordados alguns pontos que relacionam a prática do cosplay com as questões de gênero, em especial, porque foi possível observar em nas visitas de campo e nos questionários a prática do Crossplay, termo utilizado para designar pessoas que fazem o personagem diferente de seu sexo biológico.

Os dados demonstraram que a prática Cosplay atrai diversas pessoas: homens mulheres, crianças, jovens, adultos. Na investigação, encontrou-se o mesmo número de homens e mulheres fazendo Cosplay, dando um total de vinte praticantes, o que nos faz pensar que nesta prática não tem uma predominância de determinado gênero em detrimento do outro, pois atrai a ambos.

Melo (2013) em seu trabalho procurou entender como se estrutura essa relação de gênero entre os cosplay. Para ela, o conceito analítico de gênero se destina a desafiar a máxima essencialista e universalista de que a biologia é o destino. Tal conceito transcende o reducionismo biológico, interpretando as relações entre homens e mulheres como formulações culturais resultantes da imposição de significados sociais, culturais e psicológicos sobre identidades sexuais (MELO 2013, p. 3 apud STOLCKE, 1991, p. 103-104).

Melo (2013, p. 4 apud Haraway, 2004) afirma que, historicamente, o conceito de gênero surgiu com o objetivo de desconstruir a ideia das diferenças sexuais serem algo natural e universal, aonde homens e mulheres teriam lugares e funções previamente definidas na sociedade, e as relações de hierarquia e antagonismo seriam a base dessa interação homem-mulher.

A autora buscou compreender como é a compreensão de gênero dentro do universo *otaku*³, como esses jovens veem a relação entre gênero e sexualidade. Sobre essa questão, Melo (2013) ao investigar as relações de gênero em um evento de Anime identificou que a percepção mais tradicional imposta pela sociedade não tem significado para as pessoas ali presentes.

³ Na cultura pop oriental os fãs de Anime ou Mangá recebem nome de *otaku*, que significa fã no Japão (NUNES, 2013).

Em suas observações destacou a existência de garotos vestidos de personagens femininos e garotas de personagens masculinos, ressaltando que para estes participantes não faz diferença. Nem sempre o público que assiste esses eventos consegue identificar que o gênero do personagem não corresponde ao gênero do praticante, já que ao se fazer um cosplay toda a ação no decorrer do evento é baseada no realismo do personagem. Quando é notada a diferença de gênero entre a pessoa e o cosplay isso não gera desconforto, porque naquele ambiente ele convive com pessoas que aceitam esta diferença ou tem uma compreensão próxima.

Esses conceitos de gênero como marcadores de diferenças foram colocados à prova constantemente. Muitos jovens usavam vestes de personagem que têm gêneros diferente dos seus, meninos vestidos de personagens femininos e mulheres vestidas de personagens masculinos, ou usavam personagens de sexualidade ambígua ou andrógena, o que por muitas vezes os surpreendeu durante fotografias e conversas, já que muitos estavam tão bem fantasiados e com performances tão perfeitas que faziam achar que o gênero do ator era o do personagem (MELO, 2013).

No decorrer de um evento em sua pesquisa, Melo (2013) se deparou com vários exemplos de pessoas caracterizadas de modo diferente do seu sexo, o que seria considerado como androgenia, o que se tornaria a quebra dos conceitos de feminino e masculino, podendo ser compreendido como a mistura dos dois.

Assim como Melo (2013), em minha pesquisa também pude notar jovens vestidos com personagens diferentes de seu gênero, um desses é o sujeito 19, aonde ela estava caracterizada por um personagem masculino, o *Dravem de League Of Legends*. Ao responder minha questão sobre se sentir confortável em interpretar personagens masculinos, ela respondeu que adora fazer Cosplay masculino. Da mesma forma, o sujeito 05 interpretou o personagem *Hitsugaya Toshiro*, assim como o sujeito 19 ela também se sente confortável em interpretar personagens masculinos.



Imagem 1

Draven de LeagueOfLegends



Imagem 2

HitsugayaToshiro

Outro exemplo de interpretação de personagens de gêneros diferentes é o sujeito 01 que interpretou uma vez um personagem feminino, e diz ter se sentido confortável com a interpretação, pois estava acompanhado dos amigos o que transmitiu confiança e deixou a prática interessante.

No entanto, sete pesquisados responderam não se sentirem confortáveis em fazer personagens de outro gênero. O sujeito 17 deixou bem claro o porquê de não interpretar crossplay, apesar de achar atrativo, não interpreta pois ainda tem muito preconceito dentro do próprio universo cosplay.

Percebi, também, o apreço pela interpretação de personagens de gênero diferente no convívio com amigos e amigas. Um desses é um rapaz que gosta de fazer personagens femininos, ele já fez a Mulher Gato, *Sonya Blade* de *Mortal Kombat*. Ao interpretá-los, dentro e fora dos eventos, ele disse se sentir bem à vontade. Conheço também algumas garotas que fazem Cosplay masculino, como duas amigas, uma faz o personagem *Billy* do filme *Jogos Mortais* e a outra diz preferir personagens masculinos por serem de mais fácil produção, pois, segundo ela, geralmente, precisam de menos detalhes que os femininos.



Imagem 3
Mulher Gato



Imagem 4
Sonya Blade Mortal Kombat

Deste modo, pude observar que tanto no questionário quanto no meu ciclo de amizades é notório o interesse pela interpretação de personagens de gênero diferente de seu interprete. O interessante é que as mulheres parecem se sentir mais confortáveis em fazer esta troca, o que não impede os homens de fazer também, como podemos observar acima. Mas o que pode-se observar na sociedade em si é que quando se trata de mulher é algo aceito, mas quando se trata de homens fazendo papéis femininos ocorre mais facilmente à discriminação, até mesmo no meio Cosplay pode-se observar este comportamento.

2.5 Modificações Corporais.

Ao longo dos anos, nossa sociedade tem passado por inúmeras mudanças, entre as quais o estilo das pessoas, pois tendências que no passado eram vistas com maus olhos pela sociedade, hoje, podem ser apreciadas como arte. Observando as pessoas no cotidiano, nota-se que o número de adeptos às modificações corporais tem crescido, como as tatuagens e *piercing*.

Os registros de mudanças envolvendo o corpo datam desde antes dos antigos egípcios, e indicam como em cada época o corpo era visto de forma diferente. Na atualidade, o corpo para algumas pessoas é visto como uma tela esperando para ser preenchida com tinta, para expressar sua arte (SANT'ANNA, 2000), como é o caso do Cosplay.

A categoria “modificações corporais” foi desenvolvida para compreender melhor a relação dos cosplayers com a constituição de seus personagens. Assim, procurei verificar o que os cosplayers fazem para se parecer ou para fazer determinado personagem, desta forma, utilizo a expressão “modificações corporais” para me remeter a quando as pessoas estiverem usando algum elemento para mudar suas características corporais, sejam roupas, lentes, perucas, expressões corporais.

Pensando na influência que a aparência física pode ter na escolha do personagem, fiz uma comparação entre os cosplayers, seus personagens e o perfil físico dos (as) modelos. Assim, foram classificados de 1 a 4, sendo que 4 corresponde a proximidade máxima com um corpo de modelo. Verificou-se que 9 participantes ficaram com média 3, comparando seu perfil físico, o do personagem e o perfil de super modelo, 4 com média 2, 4 com média 1, sendo que três não se encaixaram neste perfil estabelecido. Enquanto praticante, eu costumo escolher personagens que se encaixam no meu padrão físico ou personagens que favoreçam esconder a diferença física.

Em alguns casos, foi possível perceber que a diferença física entre o cosplay e o praticante era tratada com ironia, como o sujeito 04 que procura ironizar os padrões de beleza com seus personagens, pois, o mesmo não escolhe seus personagens pelo tipo físico e, sim, pela afeição que tem pelo mesmo.

Para interpretar seus personagens os cosplayers precisam de alguns apetrechos, como lentes, perucas ou pintura de cabelo, entre outros. Apesar de

alguns elementos parecerem bem simples, como esses, podem ser considerados modificações sobre o corpo, deixando-o diferente

Ao saber o que influencia na escolha do personagem, tem-se um ponto fundamental que dialoga com os objetivos deste trabalho: saber se os participantes da pesquisa fazem alguma modificação para interpretar seu Cosplay. Identificou-se que 80% não realiza modificações corporais e 20% disseram que sim. As modificações realizadas não foram drásticas e/ou permanentes, com exceção do sujeito 14 que, para chegar ao porte físico do personagem, fez atividades físicas e dietas, isto fez com que perdesse 15 quilos. Perder peso pode não ser fácil, e neste caso a pessoa perdeu uma quantidade alta para fazer um personagem, o que dá a entender que, possivelmente, a preparação para este cosplay foi feita com bastante tempo de antecedência à sua apresentação. Há na preparação dos personagens, com ou sem interferência física, comprometimento e dedicação com a experiência.

Os sujeitos que responderam positivamente sobre as modificações corporais, indicaram intervenções mais simples e sem efeitos permanentes, como corte de cabelo, pintura e depilação de pelos.

Em minhas observações, porém, pude notar que, além de ser bem comuns entre os participantes o uso de perucas e lentes de contato como já citado, há também o uso de roupas modeladoras para dar as curvas necessárias ao personagem. Em uma conversa informal com uma cosplayer, ela me relatou que faz uso de remédios para ajudar a perder peso, como aceleradores de metabolismo e diuréticos, facilitando o processo final do personagem.

Um aspecto curioso sobre as modificações está na elaboração de personagens femininos feitos por garotos, um exemplo dessa elaboração presenciei com um amigo, como já disse antes, este rapaz fez a Sonya Blade do jogo *Mortal Kombat*, e para fazer esta personagem ele usou réplicas de seios, enchimentos de espumas para fazer as curvas femininas, lentes de contato e peruca, além de expressões corporais consideradas socialmente femininas.

Há também garotas que fazem personagens masculinos, como o sujeito 19, mantendo suas características femininas como as linhas da cintura, decote da roupa. Outra garota, participante dos eventos, fez o *Billy* do filme *Jogos Mortais*, ela escondeu os traços femininos usando ataduras para camuflar os seios, e roupas mais largas para se parecer com um garoto.

Eu mesmo, quando fui interpretar o personagem *Colossus* do desenho *X-Men Evolution*, precisei usar espumas de enchimento para dar mais volume muscular, pois este personagem é bem musculoso e tem o corpo coberto de metal.

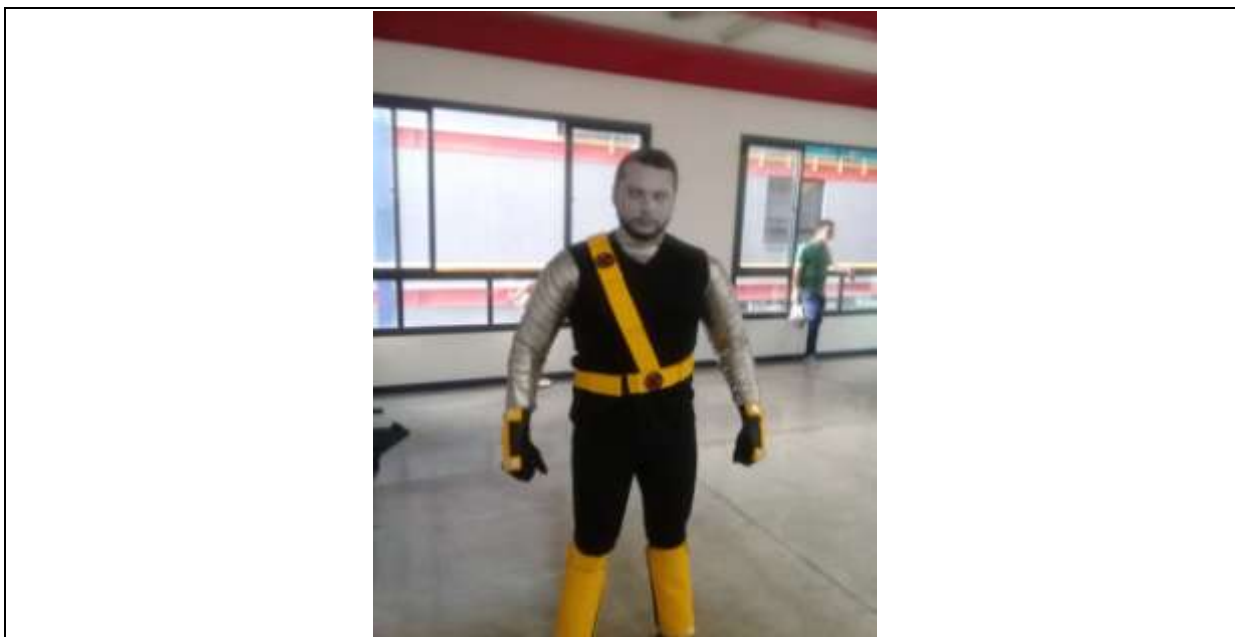


Imagem 5
Colossus

Destaca-se que as modificações, vestimentas e calçados podem impactar nas expressões corporais. O sujeito 15 fez o Noturno e precisou de usar sapato alto especial, salto 20, para se parecer com os pés do personagem. Neste caso, o sujeito precisou aprender a andar de salto, pois além de alto também tem a questão do peso, isto requereu um bom tempo para que pudesse aprender a se equilibrar e a deslocar-se.

E o que as pessoas pensam sobre as modificações corporais que podem ou não ocorrer na e com a prática de Cosplay? Questionou-se aos participantes da investigação se eles são contra ou a favor de modificações permanentes para interpretar um personagem, 11 sujeitos disseram não ver problemas desde que a pessoa se sinta bem consigo mesma, já os outros nove não se mostraram a favor.

Os que foram contra explicaram que como a prática do Cosplay é um hobby não há necessidade para tal, além de que intervenções permanentes dificultariam a produção de outros personagens. Alguns praticantes são fiéis aos seus personagens, desenvolvendo diferentes versões do mesmo, enquanto outros apreciam justamente a possibilidade de diversificar a interpretação, interesses que

são relevantes no que diz respeito às alterações corporais de cunho mais permanente.

Ao longo das criações e preparo para o surgimento do personagem, algumas pessoas acabam se adequando ao modelo do personagem escolhido, isto pode acontecer de forma espontânea, pois alguns personagens leva meses para ficar pronto, e ao longo do processo de construção vamos assimilando as características dos personagens. Digo isto, porque no decorrer do projeto de construção do Cosplay pode-se buscar modificar aspectos do próprio corpo para se aproximar do personagem, como alimentação, modo de falar, cacoetes, procurando melhorar sua aparência física para projetos futuros.

Isso me fez pensar se os entrevistados sentem-se incomodados quando um projeto não dá certo ou não se encaixam no perfil dos personagens. Ao questioná-los a esse respeito, 14 responderam não ter problemas em não se encaixar no perfil do personagem, procurando usar outras formas de melhorar o Cosplay. Responderam positivamente a pergunta 6 pessoas e alguns demonstraram a busca pela perfeição, ou seja, o mais próximo do original, como é possível verificar nas respostas dos sujeitos 11 e 12, respectivamente: “sim. Porque sou muito perfeccionista”; “sim, porque gosto de deixar o personagem o mais perfeito possível”.

Ao pensar em modificações corporais que trazem desdobramentos para a vida, temos o caso de várias mulheres pelo mundo a fora que buscaram transformar seu corpo como o da boneca *Barbie*. No Brasil temos Andressa Damiani de 21 anos que decidiu se transformar radicalmente em uma boneca humana. Segundo Andressa sua transformação na boneca humana aconteceu por ela sofrer *bullying* na infância. Andressa começou sua transformação quando se fantasiou pela primeira vez de *Barbie* para ir a uma festa à fantasia daí sua paixão pela Barbie não parou, apesar Ela não fez nada permanente para fazer esta personagem, e tudo foi feito através de maquiagens e roupas (PORTAL R7, 2015)..

Os traços físicos de Andressa facilitaram esta transformação, mas isto tem causado estranhamento e por onde passa as pessoas não aceitam muito bem sua aparência, mas Andressa diz não se importar muito com o que falam. Como presente em algumas falas dos participantes da pesquisa, as pessoas costumam discriminar aquilo que não conhecem. Ao fim de sua entrevista Andressa foi

questionada sobre até quando fará a Barbie, e respondeu que fará até quando ela puder (*Idem*).



Imagem 6: Andressa e a Boneca Barbie. Fonte: Portal R7. 2015.

É importante refletir sobre algum risco e/ou dano à saúde que a construção do personagem possa gerar para a pessoa quando as modificações corporais são intervenções cirúrgicas, por exemplo. É possível querer tanto se parecer com o personagem favorito que pode levar o praticante a extremos, como o caso do *Ken* humano, o modelo Maurício Galdi, que já fez mais de 15 procedimentos cirúrgicos para se parecer com o boneco. Maurício diz que nunca teve a intenção de se tornar o *Ken*, ele era visto como inspiração de beleza. Entre os procedimentos realizados pelo modelo, tem-se o clareamento dos olhos, rinoplastias e prótese de silicone no peitoral, entre outras. Com tudo isso, o modelo ganhou os olhos da mídia, aparecendo em vários programas de TV (EGO, PORTAL GLOBO.COM, 2017).



Mauricio Galdi, o Ken Humano (Foto: Celso Tavares / EGO)

Imagem 7: Modelo Mauricio Galdi e o Boneco Ken

Pensando no quanto os Cosplayers gostam de seus personagens, fiquei curioso em saber se em algum momento eles já tiveram vontade de ser o seu personagem na vida, de viver como o personagem. As respostas dos sujeitos 7, 14 e 19 chamaram atenção, pois ambas demonstraram uma grande vontade de ser o personagem. O sujeito 14 em uma escala de 0 a 10, sendo o valor mais alto relativo ao desejo de ser o personagem, ele deu um 8 para sua vontade, o sujeito 19 apontou que gostaria de usar todos os dias, o sujeito 07 indicou que gostaria de entrar nos jogos. Pergunta-se se esse tipo de desejo não expressa uma confusão entre ficção e realidade, podendo levar a produzir prejuízos sociais e psíquicos aos praticantes? Embora não seja esse o contexto encontrado nesta pesquisa, algumas pessoas podem deixar o convívio social para adentrar ao mundo fictício. Parece que haver um tênue limiar entre o que algumas pessoas passam a incorporar do que acham bonito e busca incessante pela realização de um desejo por algo que está sempre no outro e não em si.

Não estar feliz com o próprio corpo pode, inclusive, desestimular inicialmente a prática do Cosplay, perguntamos “Você se incomoda quando não se encaixa no perfil físico de um personagem que gosta e tem interesse em interpretar?”, o sujeito 16 apontou os seguintes elementos: “[...] sim, um pouco, pois não sinto que sou uma pessoa tão bonita, mas no final, ignoro isso e me divirto”. No caso dessa participante, a ludicidade da experiência parece minimizar a baixa auto estima relacionada à sua aparência física.

No quesito modificação corporal, os sujeitos da pesquisa não apresentaram nenhuma modificação permanente para construção de seus personagens. Mas foi possível notar tatuagens em homenagem a personagens favoritos, seja com o desenho do mesmo ou com algum outro elemento.

Há registros de tatuagens no corpo de cerca de 2000 anos a.c. Essas expressões de arte estão presentes em várias culturas, seja na indígena, ocidental, oriental, egípcia. São formas de arte que vem caminhando com a humanidade há vários séculos e que nos tempos atuais têm conquistado muitas pessoas, seja como forma de protesto ou apenas como enfeite, algo da moda (BORGES, 2015).

Foi possível observar na pesquisa de campo que o Cosplayer não fica na interpretação de um mesmo personagem por muito tempo, assim parece não há grande apego. Mas podemos observar o caso da Andressa e do Mauricio, que levaram sua paixão por personagens guiar suas ações, fazendo modificações

corporais permanentes. Nesses casos, é necessário refletir sobre esse apego ao personagem. Ainda que, para alguns dos sujeitos da pesquisa, isso vai de cada pessoa, se ela se sente bem assim não haveria problemas. Analisa-se que a formação escolar é fundamental na formação crítica acerca do corpo, podendo fomentar escolhas mais conscientes e esclarecidas acerca das modificações sobre o si mesmo.

2.6 Cosplay e Suas Peculiaridades

Nesta categoria serão analisados os Cosplayers com seus personagens escolhidos, relacionando suas características físicas, vendo como eles associam sua fisionomia para escolher o personagem, além de observar outros aspectos como filosofia de vida do personagem, expressão corporal e complexidade na elaboração.

Para classificar os cosplayers eu os comparei com o personagem original, com base nas respostas dos pesquisados fiz a pesquisa no Google em busca de fotos para fazer a comparação, com os seus personagens escolhidos, os quais estavam representando no momento da pesquisa foram definidos quatro níveis de diferenciação (Muito Semelhante, Semelhante, Pouco Semelhante e Não Semelhante). Os dados revelaram que 50% dos participantes podem ser considerados semelhantes fisicamente ao personagem, 40% pouco semelhante e 10% não semelhante. Sobre esses aspectos cabe destacar que alguns personagens não se tratavam de figuras humanas.

O pesquisado 16 estava interpretando um personagem não humano, *Mordecai*, personagem fictício da *Cartoon Network*, que é um animal. Isto nos faz pensar sobre o momento da sua representação, ora, se a figura requer uma roupa que não tem traços humanos, a sua interpretação pode ser facilitada por possíveis modificações corporais, como corte de cabelo, e até mesmo a proximidade de porte físico, e as expressões corporais podem ser ainda mais fundamentais nesse caso. Dessa forma, isto pode deixar a pessoa confortável, visto que pode não requisitar nenhuma intervenção em sua aparência física, já que nesse caso, ainda que haja exceções, a maioria dos personagens são compostos por figurino, e o Cosplayer necessitaria de se apropriar das expressões corporais do personagem.



Imagem 8: Mordecai

Sobre outro aspecto, a escolha do personagem pode estar relacionada à nossa habilidade de interpretação e/ou personagens de histórias que nos identificamos. Quando eu escolhi o *Jason* dos filmes "Sexta Feira 13" observei o quão conhecido ele era, e também a facilidade que eu possuía em poder representá-lo. Colocar a máscara do *Jason* era fácil, no entanto, como já analisado, ser Cosplay não é apenas vestir uma fantasia, é preciso interpretar, se comportar como o personagem, agindo com movimentos cuidadosos para que as pessoas possam sentir que é o próprio *Jason* que está entre elas e não apenas uma pessoa fantasiada. Nesse sentido, minha identificação com o filme facilitou o processo de interpretação do personagem. O meu porte físico também era compatível, o que ajuda a dar credibilidade e realismo a experiência Cosplay. Abaixo algumas imagens do *Jason* original do filme e meu Cosplay desse personagem.



Imagem 9: Jason original do filme Sexta Feira 13



Imagem 10: Cosplay Jason 1ª versão (2014) e Cosplay Jason 4ª versão (2017)

Nessas imagens é possível observar duas versões de um mesmo Cosplay, a esquerda está minha primeira de versão (2014), já a direita é a última e atual (2017). Analisando a evolução do personagem, percebo um salto na transformação do Cosplay em sua caracterização, que vai do simples ao elaborado.

O que sempre busquei em cada modificação realizada no cosplay foi de deixar ele o mais real possível para quando as pessoas olhassem para ele sentissem medo, que sentisse a presença do *serial killer* ali. Ao ver a expressão no olhar das

peças que eu noto a qualidade do trabalho, sobretudo, quando algumas não se aproximam de mim ou pelos comentários e elogios ao Cosplay.

Partindo das respostas dos pesquisados, verifica-se diferenças na escolha do personagem: Sujeito 01 respondeu “[...] eu olho bastante a personalidade e a dificuldade que ele pode me proporcionar na confecção”; o Sujeito 03 apontou a “[...] afinidade e semelhança”; o Sujeito 04, a “[...] afinidade com o personagem na obra de origem”; Sujeito 05, o “[...] caráter e estilo físico do personagem”; Sujeito 06, “minha paixão por baixinhas”; Sujeito 08 “eu gosto de personagens *darks*”, Sujeito 12, “perfil de personalidade”.

Destacam-se questões de ordem prática, como ponderar as possibilidades concretas de confecção do personagem, e de ordem subjetiva, como as afinidades encontradas com os personagens, sejam afinidades físicas, de caráter ou de estilo. O que há em comum entre as escolhas é que essas ocorrem de forma diretiva, intencional, associando características da pessoa com seu Cosplay, como no caso do sujeito 6 que disse ter uma paixão por baixinhas, isto pode ser remetido a sua própria estatura, de modo que isso facilita a personificação de personagens de baixa estatura, um deles o qual a mesma mencionou é a *Taiga Aisaka*. Sobre esse caso, destaca-se ainda que a identificação com a personagem pode estar associada a tanto à identificação com a própria estatura como por se tratar de uma heroína.



Imagem 11: *Taiga Aisaka*

Taiga Aisaka é uma personagem fictícia de Anime e mangá que possui uma estatura baixa, favorecendo a interpretação pelo sujeito 6, pois, para seu Cosplay de *Taiga* ela se encaixa bem no perfil.

Pensando na identificação com os personagens e a influencia que isto pode ter na escolha deles, eu posso afirmar que me identifico com os personagens sombrios, os vilões. Um exemplo disto é meu cosplay do Corvo do filme "O corvo", eu gosto mais desses personagens, pois combinam mais com meu estilo e fisionomia.



Imagem 12: Meu Cosplay O Corvo (2017) e o Personagem original do filme O Corvo (1994)

Partindo da ideia de identificação com o personagem e sua aparência física, o sujeito 1 também se encaixa no perfil físico do seu personagem Yui do anime "Sakura Card Captor", ainda que nos motivos da sua escolha apresente a personalidade e as dificuldades que possa aparecer durante sua construção, para mim sua semelhança física com o personagem também influencia durante a escolha.

A dificuldade está associada, principalmente, ao processo de construção da roupa ou armadura, mas ao observar a imagem do personagem Yui e comparar com a aparência física do Cosplay identifica-se que a semelhança entre a estrutura física do personagem e do sujeito contribui e facilita a composição.



Imagem 13: Yui de Sakura Card Captor

Para explicar a identificação com o personagem *Yui* destaca-se a presença de razões e aquelas muitas vezes desconhecidas. Segundo Nagami (2016) Apud Bourdieu (2009) nem sempre temos consciência de nossas escolhas porque as mesmas são produtos do *habitus* incorporado socialmente e que atua como natureza incorporada orquestrando nossos gostos e desejos, essa reflexão nos parece possível em virtude do personagem do *Yui* apresentar uma aparência física própria dos padrões estéticos das passarelas que fomentam nossa formação sobre o belo.

Os sujeitos 3 e 5 possuem a aparência física semelhante com seus personagens, onde os mesmos procuram fazer personagens que apresenta mais a beleza do corpo, e que esteticamente ficam mais atraente ao olhar do público. Sendo os dois sujeitos com biótipos físicos parecidos com seus personagens, não há necessidade alguma de intervenção ou modificação corporal para se parecer com o personagem escolhido. Mas, tem-se novamente a ideia de que um padrão estético permeia as escolhas para prática do Cosplay quando se tratam de personagens com características humanas.

Outro apontamento interessante é do sujeito 15, pois a escolha do personagem, segundo ele, parte da personalidade forte que nunca desanima com a derrota. Isto pode significar que o personagem escolhido serve como fonte de motivação para a pessoa não desanimar quando algo não der certo. Assim, a prática do Cosplay pode ser também uma busca por histórias que inspirem a seguir em frente

Em relação à interpretação do personagem destaca-se a força do *habitus* individual Nagami (2016).¹ Apud BOURDIEU (2009) orientado a partir de uma formação cultural marcada num tempo e espaço histórico que implica em como as pessoas interpretam estas informações. Segundo Nagami (2016).

Os traços característicos do mangá estão presentes em diversos lugares, no entanto, a percepção sobre estes é diferente de acordo com o contexto sociocultural de cada lugar. A experiência do cosplay demonstra como o corpo é utilizado de modo diverso, (re) produzindo a percepção do contexto no qual foi construído (NAGAMI, 2016, p. 960).

Nesse contexto, percebe-se que algumas pessoas incorporam para si costumes e personalidades dos personagens que estão presentes nas histórias. Concorda-se com Nagami (2016) que essas adoções de condutas irão depender de cada meio social que a pessoa vive, agora, para compreender no que isso pode resultar cabe a elaboração de estudo mais aprofundado com esse foco.

Nota-se que, alguns Cosplayers ao escolher seus personagens não o fazem a partir de sua aparência física, mas sim pela identificação com alguns aspectos do personagem, como estilo de vida, códigos de conduta entre outros, e há ainda os que optam por se parecer fisicamente com o personagem, facilitando a elaboração.

2.7 Elaboração do Personagem

Esta categoria trata do processo de elaboração do Cosplay, como os sujeitos dão vida a seus personagens e as dificuldades enfrentadas.

Identificou-se que alguns projetos de Cosplay não tiveram sua conclusão. Então perguntamos se, “Você já desistiu de algum cosplay que você já tinha iniciado o processo de criação/elaboração?” assim quanto a esta questão, 50% deles responderam que nunca desistiram de fazer um personagem, mas os outros 50% disseram que sim e entre os motivos apresentados estão as questões financeiras, falta de tempo e o fato do personagem não está bem feito, assim sofrendo um atraso em sua confecção.

Os cosplayers estão envolvidos de forma direta com a construção de seu traje, de modo que 90% deles confecciona ou customiza suas roupas. Em seu estudo sobre os Cosplay, Lima (2011) também encontrou dado semelhante. Para os sujeitos da pesquisa, assim como para mim, a elaboração do personagem nos aproxima mais da obra, pois ver sua criação tomar forma e depois de um longo trabalho e expectativas olhar para ela pronta é muito gratificante. Nos eventos, o retorno que recebemos das pessoas é importante, pois é dele que saberemos como está nosso Cosplay, se ficou bom ou não, assim poderemos melhorar.

A prática de cosplay é um ser – não – ser o personagem, pois ao mesmo tempo em que não é si mesmo também não é o personagem, sendo assim outra coisa no limiar entre eles. Fonte propicia a certo espaço de liberdade criativa e imaginativa, devido às transformações possibilitadas pelo desenvolvimento tecnológico e pelas transformações sociais, culturais e econômicas, o cosplay encontra muitos adeptos que buscam sensações que excedem o cotidiano, possibilitando novas percepções que (re) produzir o contexto a qual se inserem: a do auge da imagem como forma de expressão e comunicação (NAGAMI, 2016, p. 966)

Os Cosplayers sabem que não são o personagem verdadeiros, mas o fantasiar-se e poder vivenciar esta experiência é o que deixa essa prática interessante (NUNES, 2014).

Mas como é feita a construção dos personagens? Como os cosplayers dão vida aos seus personagens?

Bem, em algumas conversas com os cosplayers, nas visitas nos eventos e na minha participação neste meio, pude ver e vivenciar como é dar vida ao

personagem. Assim como eu, tem vários outros cosplayers que fazem ou customizam suas roupas. O sujeito 01, por exemplo, ele além de praticar Cosplay, é também cosmaker.

O material usado para confeccionar às vezes se torna complicado, pois nem todo material que é preciso para se fazer algumas peças é encontrado com facilidade em lojas. Neste sentido, grande parte dos cosplayers fazem seu personagem usando EVA, como o sujeito 15 que tem uma armadura do personagem *Shiryu* do Anime Cavaleiros do Dragão toda feita de EVA. Para o personagem do sujeito 15, o Noturno do desenho *X-men Evolution*, foi necessário construir um suporte para calçado de madeira no formato dos pés do personagem. Como é possível observar na imagem abaixo, o Noturno tem pele azul e três dedos em cada mão, para tanto a pele foi pintada com tinta, as mãos com luvas deram o formato dos três dedos. Nesse caso, a roupa em si não foi tão difícil de fazer, o desafio foi na interpretação do Cosplay, pois os pés geram dificuldades no equilíbrio e no caminhar por causa dos formatos dos pés.



Imagem 14: Noturno de X-men Evolution

Observou-se que o sujeito 01 para elaboração de seus Cosplay utiliza de uma diversidade de perucas, onde cada personagem interpretado costuma ter um cabelo diferente. Em relação a sua apresentação de *Kakashi Hatake* e *Sasuke Uchiha* do Anime *Naruto*, foi necessário usar fitas de luz de led para representar os poderes desses dois ninjas.

Na elaboração do personagem *Dravem*, do sujeito 19, ele utilizou EVA para algumas peças de sua armadura e madeira para parte da arma. A produção desse

personagem tem mais complexidade já que é rico de detalhes. A cosplayer produz todos seus cosplay, enfatizando inclusive no questionário estar em busca de trabalhos como cosmaker, mercado que está crescendo entre os praticantes.

A espuma de enchimento, material muito utilizado nas produções de Cosplay tem a função de dar volume e de preencher espaços. O sujeito 02 (gênero feminino) utiliza a espuma para dar volume em algumas partes do corpo de seus personagens, um destes é a Úrsula do desenho "A Pequena Sereia". Esta espuma pode ser usada de outras formas também, como na fabricação de acessórios como espadas, no preenchimento de bonecos, entre outras utilidades.

Em uma conversa com um dos frequentadores do evento que estava vestido com um cosplay do anime Cavaleiros do Zodíaco e com uma armadura feita com EVA, ele relatou que possui mais de 80 personagens, sendo que a maioria tem armaduras. Sobre o uso das armaduras, esse experiente Cosplayer disse que a desvantagem desse tipo de personagem primeiro é o calor que faz embaixo da roupa e, segundo, que a armadura limita os movimentos. Outro participante que disse sofrer com a limitação de movimentos e o calor das armaduras foi o sujeito 18 que interpreta o personagem *Agnimon* do Anime "*Digimon*". Seu Cosplay é feito com EVA e espuma, dando o formato da armadura, além do calor também impede determinados movimentos, principalmente de se sentar, o que é impossível vestido com ela.



Imagem 15: Agnimon

Esses são alguns fatores que dificultam, de certo modo, a prática Cosplay, mas uma das maiores dificuldades que cercam o processo de produção é o custo

financeiro de se fazer um Cosplay. Sobre essa questão, identificou-se que 13 pessoas confeccionam/customizam algumas vestimentas/acessórios dos personagens e compram outras, 5 confeccionam/customizam as vestimentas/acessórios dos personagens, e 2 compram vestimentas/acessórios prontos do personagem. Nunes & Bin (2014) notaram em sua pesquisa que os participantes também construíram seus personagens.

Apesar de alguns confeccionarem seus Cosplay, a prática não é acessível a todos que desejam, pois ainda assim existe o custo com a aquisição do material a ser confeccionado/customizado, o que dificulta o acesso das pessoas a esse universo. O que torna esta prática de lazer / diversão restrita para algumas pessoas, as tornando espectadoras do universo cosplay.

Sabemos que fazer Cosplay não é algo fácil, já que quando fazemos nossos próprios personagens isso demanda tempo e dedicação. Foi fácil identificar como os praticantes são dedicados em seus objetivos relacionados ao cosplay, pois em poucos casos houve a desistência de fazer o personagem. Foi observar, em alguns casos, a complexidade na criação do personagem e como as pessoas conseguiram, depois de muito trabalho, apresentar um Cosplay bem elaborado. Ressalta-se que o processo de construção é algo que nos aproxima de nossa obra, porque ver seu trabalho concluído é bastante gratificante.

Conclusão

Este trabalho foi produzido a partir de inquietações acerca do fenômeno social Cosplay, sobretudo: Quais modificações as pessoas que praticam cosplay estão dispostas a fazer em seu próprio corpo para interpretar seus personagens? Como objetivo geral, busquei identificar elementos presentes na prática Cosplay e, especificamente, investigar os interesses, o perfil dos praticantes da região de Goiânia e as modificações mais comuns utilizadas para representar os personagens.

Como vimos o cosplay teve seu início nos anos 1940 nas feiras de ficção científica nos Estados Unidos, de modo que em meados dos anos 80 foi para o Japão passando por uma repaginada em suas características, agregando a si a tecnologia e cultura japonesa em sua prática. Com o grande sucesso no Japão, nos anos 1990 os animes japoneses desembarcaram no Brasil trazendo consigo os animes e mangás, fazendo um grande sucesso em as crianças e jovens.

Ao analisar o perfil dos participantes desta pesquisa e observando o público presente nos eventos de Cosplay em Goiânia, foi possível constatar que as pessoas participantes são, em sua maioria, adolescentes, jovens e adultos, com idade entre 14 a 26 anos, havendo também pessoas mais velhas e bem mais jovens. Notou-se a ênfase na busca pela diversão proporcionada pelo eventos e que o Cosplay é uma prática de lazer que consegue agregar uma diversidade de pessoas com interesses comuns. Nesse sentido, o Cosplay é apreciado e vivenciado desde crianças a adultos, homens, mulheres, conquistando cada vez mais adeptos ao longo dos anos.

Para os participantes, os eventos constituem-se em espaço-tempo no qual podem reencontrar amigos e fazer novas amizades, além de poder encontrar objetos de seus personagens preferidos. Durante a investigação, outro elemento de destaque é o papel do Cosplay na expressão da criatividade, sobretudo, durante o processo de fabricação dos personagens pelo próprio cosplayer.

Para algumas pessoas, esta prática é vista como perda de tempo e até mesmo infantilidade da pessoa, causando discriminação por parte da sociedade e até mesmo dentro das famílias de alguns cosplayers.

Por se tratar de uma prática que esbanja diversidade, o Cosplay tem provocado estranhamento e ao mesmo tempo curiosidade nas pessoas, principalmente, das que não a conhecem. A possibilidade de vivenciar seu personagem favorito, seja o que você gostava quando criança ou que passou a gostar quando adulto, seja ele

masculino ou feminino, sendo você homem ou mulher, foi uma das motivações encontradas.

Identificou-se que ainda há preconceito pelas pessoas quando se trata de um homem interpretando um personagem feminino e que isso acontece dentro do meio cosplay, pois que não está isolado da sociedade e, portanto, reproduz e questiona valores. Observou-se que, quando se tratava de uma mulher interpretando um personagem masculino, não parecia haver problemas e a carga de preconceito era menor, revelando traços do machismo instituído em nossa sociedade. Paradoxalmente, ressalta-se que a prática do Crossplay, ou seja, a interpretação de personagens diferentes do sexo biológico, indica possibilidades interessantes de questionamentos dos valores hegemônicos.

Durante o trabalho, abordei a temática de gênero, mas não foi possível me aprofundar muito na questão, posto que não fosse objetivo central da monografia. Mas, ressalta-se que este universo proporciona elementos significativos para discutir tal temática, assim como sexualidade e os estereótipos e o rompimento dos mesmos. Nesse sentido, sugere-se a realização de pesquisas a este respeito.

A centralidade da investigação foram às modificações corporais e, nesse teor, verificou-se que não houve, no universo pesquisado, intervenções drásticas (como cirurgias, por exemplo) para se fazer o Cosplay. Sobressaíram-se modificações mais simples como uso de perucas, roupas modeladoras, acessórios, até algumas mais complexas como as dietas e a prática de exercícios físicos.

Ressalta-se que as modificações corporais ganhavam vida com as expressões corporais na busca pela interpretação do personagem o mais próximo do original, se tornando uma réplica ou quase. Durante a pesquisa, citei exemplos como o caso da *Barbie* e do *Ken*, nos quais pessoas levaram sua paixão ao extremo por um personagem fictício realizando modificações corporais permanentes por meio de uma série de intervenções cirúrgicas e na incorporação do personagem no cotidiano da vida, talvez até como um prática de trabalho e não de lazer. Analisa-se que a influência da mídia determina os padrões de beleza e que o poder aquisitivo possibilita tais modificações.

Esse, porém, não foi o contexto encontrado nesta pesquisa, tanto porque a valorização pela prática esteve justamente na possibilidade de interpretar vários personagens, constituindo diferentes Cosplay e não fixando-se a um personagem e, também, pelas questões econômicas de acesso ao universo Cosplay e a

composição material dos personagens que, muitas vezes, representam um alto custo.

Na relação entre lazer e trabalho, analisa-se que, ao passo que a prática do Cosplay está vinculada ao lazer tendo em vista suas características preponderantes, vincula-se também ao trabalho. Isso pode ser observado no caso supracitado (*Barbie e Ken*), assim como nas atividades realizadas pelo Cosmaker que tem no universo Cosplay o desenvolvimento de sua profissão quando elabora vestimentas e realiza modificações corporais ao fazer a maquiagem para compor os personagens. Essas diferentes dimensões da prática também pode vir a ser foco de estudos futuros.

Acredita-se que esta investigação possa contribuir com as discussões de temas relevantes para o campo da Educação Física, como aquelas relacionadas ao corpo e preencher parte da lacuna encontrada, já que tal fenômeno social carece de pesquisas, o que gerou dificuldades para a produção deste trabalho, pois boa parte das produções encontradas tratavam, principalmente, da origem do Cosplay.

Por fim, considera-se que os objetivos propostos para a pesquisa foram cumpridos, ainda que apresentando limites, como a impossibilidade de maior aprofundamento em alguns aspectos suscitados pelos dados, o que pode ser explicado pela diversidade de temas que o Cosplay pode provocar, conforme pode ser observado nas categorias apresentadas, quais sejam: Perfil dos sujeitos; Interesse pela Prática; Estranhamento e Discriminação; Gênero e Cosplay; Modificações Corporais; Beleza e Cosplay; Cosplay e suas peculiaridades; e Elaboração do Personagem.

Referências

- Barboza, R. A. Silva, R. R. Universo Cosplay: Identidades, Cultura e Consumo de um grupo de jovens, **XXXVII Encontro da ANPAD**, 2013.
- BORGES, A.Y.T. Modificação Corporal no Século XXI: Artes Milenares que Viraram Moda 2015.
- FERREIRA, S. B. & MARTINS, A. F. Cosplayers e mangás grupos sociais dentro da escola. In: **ANAIS DO IX CONPPEX** Congresso de Pesquisa, Ensino e Extensão 2012. p.
- FLOR, G. Corpo, Mídia e *Status Social*: reflexões sobre os padrões de beleza, Rev. Estud. Comun, Curitiba, v. 10, n. 23, p. 267-274, set./dez. 2009
- JUNIOR, L. L. C e SILVA, S. S. Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói In: Revista **BRASILEIRA DESENVOLVIMENTO HUMANO** 2007.
- LIMA, R.S. A, Analise do comportamento de moda da tribo dos cosplayers. **V Encontro de Ensino Pesquisa e Extensão da Faculdade SENAC 2011**.
- MASCARENHAS. F. Entre o Ócio e o Negócio: Teses Acerca da Anatomia do Lazer, **Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Educação Física Pós-Graduação em Educação Física – UNICAMP, 2005**.
- MATTOS, C. L. G. A abordagem etnográfica na investigação científica. A abordagem etnográfica na investigação científica. In MATTOS, CLG. and CASTRO, PA., orgs. Etnografia e educação: conceitos e usos [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2001. pp. 49-83. ISBN 978-85-7879-190-2. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.
- MELO, N. C. E no fim... uma grande brincadeira? In: Anais do X Seminário Internacional Fazendo Gênero. 10 (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2013.
- NAGAMI, I. C. Antropologia da performance: a experiência do cosplay e as ações performáticas, VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas 2016.
- NEMERSKI, J. B. N. Do Mangá ao Cosplay Processos Criativos e Performáticos no Ensino das Artes. Educação, artes e inclusão, vol. 12, N 1, 2016
- NUNES, M.R.F. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. In: **Revista FAMECOS** Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 430-445, maio/ago. 2013
- NUNES, M.R.F. A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis, GT Comunicação e Cultura do XXII Encontro Anual da Compós, 2014, vol. 41, n. 41

NUNES, M.R.F. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória.In: **Revista Contracampo**, nº 25, dez. de 2012. Niterói: Contra campo, 2012. p: 80-96.

NUNES, R. F. e BIN, M. A. Procissões, Hip HOP e Cosplay, Representações do Negro na Cena Brasileira, Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM (PPGCOM ESPM), São Paulo, 2014 Brasil.

RIBEIRO, E.C.U. , CABRAL, K.S & MIRANDA, A. P.M Identidade otaku. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinar da Comunicação XXI Premio Expocom 2014.**

APÊNDICE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DANÇA – FEFD

QUESTIONÁRIO

1. Nome: _____
2. Idade: _____ anos.
3. Profissão: _____
4. Escolaridade:
 Ensino fundamental incompleto Ensino fundamental completo
 Ensino superior incompleto Ensino superior completo
 Especialização/MBA incompleto Especialização/MBA completo
 Outro: _____
5. Em que ano você começou a fazer cosplay? _____ ano.
6. Quantos cosplay você já interpretou ? _____ personagem.
7. Dos personagens que você interpretou, quais foram os mais importantes para você?

8. Nos eventos e/ou entre amigos, qual(is) o (s) personagem (ens) pelo (s) qual (is) você é conhecido?

9. Como você conheceu a prática cosplay?
 Através de amigos
 Através de eventos, HQ, animes e mangás
 Através da televisão
 Através da internet
 Outros: _____

10. Qual a sua motivação para iniciar na prática de cosplay?

Oportunidade interpretar o personagem

Competir no evento

Criação/elaboração do personagem

Diversão

Partilhar seus interesses nos personagens com outras pessoas

Reconhecimento social

Outra (s) motivação (ões): _____

11. O que influencia na escolha de seu personagem?

12. Você se sente a vontade de interpretar um personagem diferente de seu gênero (masculino/feminino)?

13. Em relação a fabricação do (s) seus (s) personagens:

Eu confecciono / customizo a vestimenta / acessórios do personagem

Eu confecciono / customizo algumas coisas do personagem e outras eu compro

Eu compro vestimenta / acessórios prontos do personagem

14. Você já desistiu de algum cosplay que você já tinha iniciado o processo de criação/elaboração?

Não Sim por quê?

15. Você se incomoda quando não se encaixa no perfil físico de um personagem que gosta e tem interesse em interpretar?

Não Sim por quê?

16. Você realiza ou já realizou algum tipo de intervenção sobre o corpo (práticas de atividades físicas, dietas alimentares, uso de cintas modeladoras, cirurgias plásticas, depilação, tatuagens, etc...) para interpretar algum personagem? conte sua (s) história (s).

Personagem: _____ Qual (is) intervenção (ões)?

17. Você é contra ou a favor de intervenções corporais para construção do cosplay que sejam permanente (ex: cirurgias plásticas, tatuagens, etc.)

Não Sim por quê?

18. Quais são suas áreas/temas de interesse nestes eventos de cultura pop?

HQ

Livros temáticos

Jogos eletrônicos

Produtos/souvenires

K-pop

Convidados especiais

Cosplay

Competições: _____

Rever amigos

Fazer amigos

19. Você tem o apoio da família para a prática do cosplay? o apoio familiar ou falta dele tem relevância para a sua prática de cosplayer?

20. Você considera a prática do cosplay bem recebida pela sociedade em geral (fora dos eventos)?

21. Você já sentiu discriminado pela prática do cosplay? descreva a situação e o lugar?

22. Em sua opinião, as modificações corporais que podem ser realizadas durante a criação/elaboração de um cosplay deveriam ser problematizadas no campo escolar?

23. Sobre a prática do cosplay tem algo que gostaria de nos contar?

24. Até que ponto você já teve vontade de incorporar permanentemente um personagem?

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS MONOGRAFIAS ELETRÔNICAS REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DE MONOGRAFIAS DA UFG – RIUFG

1. Identificação do material bibliográfico monografia:

[x] Graduação | | Especialização

2. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso

Autor (a):	Henrique dos Santos Corrêa		
E-mail:	HENRIQUESSAM@GMAIL.COM		
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página?	[X] Sim	[] Não	
Título:	A PRÁTICA COSPLAY E SUAS MÚLTIPLAS DIMENSÕES		
Palavras-chave:	Cosplay, Cultura Pop, Educação Física, Modificação Corporal		
Título em outra língua:			
Palavras-chave em outra língua:			
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	05/Julho/2018		
Graduação/Curso Especialização:	Educação Física – Licenciatura		
Orientador (a)*:	Jacira Oliveira Leite.		

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

Termo de autorização

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional de Monografias da UFG (RIUFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra? () Sim (x) Não

Permitir modificações em sua obra?

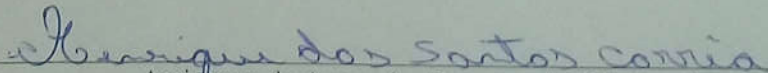
() Sim

() Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença .

(x) Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Local e Data Goiânia, 10 de Julho de 2018


 Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais