



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
INSTITUTO DE ESTUDOS SOCIOAMBIENTAIS (IESA)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA (PPGEO)

YHANKA JESUS LOUZA

**A ESPACIALIZAÇÃO DO *COSPLAY* NO EIXO GOIÂNIA E SÃO PAULO:
CULTURA E IMAGINÁRIO.**

GOIÂNIA
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
INSTITUTO DE ESTUDOS SÓCIO-AMBIENTAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), 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.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

Yhanka Jesus Louza

3. Título do trabalho

A Especialização do Cosplay no Eixo Goiânia e São Paulo: Cultura e imaginário

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Valéria Cristina Pereira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 27/01/2022, às 10:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **YHANKA JESUS LOUZA, Discente**, em 31/01/2022, às 19:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 2647085 e o código CRC DEF7B127.

YHANKA JESUS LOUZA

**A ESPACIALIZAÇÃO DO *COSPLAY* NO EIXO GOIÂNIA E SÃO PAULO:
CULTURA E IMAGINÁRIO.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia, do Instituto de Estudos Socioambientais da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de mestre.

Área de concentração: Natureza e Produção do espaço.

Linha de pesquisa: Dinâmicas Socioespaciais.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Valéria Cristina Pereira da Silva.

GOIÂNIA

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Louza, Yhanka Jesus

A espacialização do Cosplay no eixo Goiânia e São Paulo
[manuscrito] : Cultura e Imaginário / Yhanka Jesus Louza. - 2022.
XCIII, 93 f.

Orientador: Prof. Dr. Valéria Cristina Pereira da Silva.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Instituto
de Estudos Socioambientais (Iesa), Geografia, Goiânia, 2022.
Bibliografia.

Inclui siglas, mapas, fotografias, lista de figuras.

1. Cultura Cosplay. 2. Metrôpole. 3. Paisagem. 4. Imaginário. 5.
Indumentária. I. Silva, Valéria Cristina Pereira da, orient. II. Título.

CDU 911.3



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

INSTITUTO DE ESTUDOS SÓCIO-AMBIENTAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 152 da sessão de Defesa de Dissertação de **Yhanka Jesus Louza**, que confere o título de Mestra em **Geografia**, na área de concentração em **Natureza e Produção do Espaço**.

Aos **dezenove dias do mês de janeiro do ano de dois mil e vinte e dois**, a partir das **16 horas**, por meio de videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada **“A Especialização do Cosplay no Eixo Goiânia e São Paulo: Cultura e imaginário”**. Os trabalhos foram instalados pela Orientadora, Professora Doutora **Valéria Cristina Pereira da Silva (IESA/UFG)** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor **Júlio César Suzuki (FFLCH/USP)**, membro titular externo; Professor Doutor **Eguimar Felício Chaveiro (IESA/UFG)**, membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus membros. Proclamados os resultados pela Professora Doutora **Valéria Cristina Pereira da Silva**, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata, que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora aos **dezenove dias do mês de janeiro do ano de dois mil e vinte e dois**.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Júlio César Suzuki, Usuário Externo**, em 19/01/2022, às 17:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eguimar Felício Chaveiro, Professor do Magistério Superior**, em 22/01/2022, às 09:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Valéria Cristina Pereira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 31/01/2022, às 11:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2633741** e o código CRC **BB78EECE**.

A ela que sempre acreditou e apoiou meus passos, minha amada avó Augusta Maria.

RESUMO

A presente pesquisa investiga e contextualiza a cultura *cosplay* na metrópole goiana e paulista, a partir dos sujeitos centrais que são os *cosplayers*. Podendo estes serem descritos como fãs da cultura pop, de personagens de diversas narrativas a exemplo de filmes, séries de TV, livros, HQ's, *animês*, *mangás* e que se reúnem entre si vestidos como os personagens midiáticos, estabelecendo um vínculo. Vínculo este que interfere no imaginário e na maneira com a qual tais sujeitos se comportam no dia a dia. Busca-se também compreender de que forma tal prática se espacializa nas capitais escolhidas como recorte espacial, ao longo dos encontros que realizam, e as possibilidades e facilidades que metrópoles podem trazer para que esse grupo cultural habite seus espaços e permaneça. Expondo além disso, a possibilidade do *cosplay* em ser capaz de transformar a paisagem de diversos locais, sempre que *cosplayers* se reúnem em eventos situados pelo espaço urbano de Goiânia e São Paulo. Por fim, há o intuito de exibir de maneira aproximada as vivências ocasionadas por tal cultura, apresentar histórias compartilhadas durante entrevistas, analisando o que significa para os sujeitos fazer parte deste contexto.

Palavras-chave: Cultura *Copslay*; Metrópole; Paisagem; Imaginário; Indumentária.

ABSTRACT

The present research investigates and contextualizes the cosplay culture in the metropolis of Goiás and São Paulo, from the central subjects that are the cosplayers. These can be described as fans of pop culture, of characters from various narratives such as movies, TV series, books, comics, anime, and manga and who gather together dressed as media characters, establishing a bond. This bond interferes in the imaginary and in the way these people behave on a daily basis. We also seek to understand in what way this practice is spatialized in the capitals chosen as a spatial cutout, throughout the meetings that take place, and the possibilities and facilities that metropolises can bring so that this cultural group inhabits its spaces and remains. It also shows the possibility of cosplay being able to transform the landscape of several places, whenever cosplayers gather in events located in the urban space of Goiânia and São Paulo. Finally, there is the intention of showing in an approximate way the experiences caused by such culture, presenting stories shared during interviews, analyzing what it means for the subjects to be part of this context.

Key-words: *Cosplay* Culture; Metropolis; Landscape; Imaginary; Clothing;

Agradecimentos

Muitas vezes me disseram ser solitário o caminho percorrido no mestrado e no processo de escrita. Bom, pode até ser em certos momentos, mas na maior parte desta trajetória tive companhias essenciais que me deram suporte, força e um ombro amigo para me recostar quando tudo se tornou pesado demais.

Agradeço primeiramente a Deus, que me guardou e passeou pelos meus sonhos nos momentos em que pensei ser inviável continuar. Sem a fé que carregou em meus passos descompassados eu não teria criado as forças que me permitiram mover rumo à finalização deste ciclo.

À minha avó, Augusta Maria, que por vezes se sacrificou para que eu pudesse ter uma boa educação e me tornasse a primeira da família a ter um diploma de ensino superior. Sou feliz por todo amor, dedicação, ensinamentos e valores que transferiu para minha essência.

Ao meu pai, Marcos Aurélio, onde que esteja, por todo amor e carinho dedicado a mim durante quatorze anos.

À minha orientadora Professora Dr^a. Valéria Cristina, que desde a graduação me incentivou e mostrou ser possível dissertar sobre Geografia, arte, literatura e vestimentas. Obrigada pelas ótimas orientações, sensibilidade e paciência durante todo o processo, especialmente nos momentos de incertezas.

A todas minhas amigas e amigos. Em especial, a Maria Júlia, Thainá, Roberta, Ana Paula, Gabriel, Waleska, Quezia, que sempre estiveram presentes, principalmente nos momentos mais difíceis.

A meu eterno melhor amigo de infância que me acompanhou durante quatorze anos, sempre me oferecendo carinho, boas risadas, caronas da universidade para casa, abraços e alegrias. Rodolfo partiu precocemente, porém me ensinou a sonhar aquele sonho que parece improvável, mas não impossível de realizar.

Aos cosplayers, e todos que inseridos na cultura *cosplay*, contaram suas histórias.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida entre abril de 2019 e junho de 2021.

Agradeço a todos e todas que de alguma forma colaboraram para que esse mestrado fosse concluído mesmo diante das adversidades. Afinal, “quero não o que está feito, mas o que tortuosamente ainda se faz”. (Clarice Lispector).

Lista de Figuras

Fig. 1: Forrest J. e Myrtle R. na <i>World Con</i> em 1939	p. 10
Fig. 2: Artigo de Takahashi sobre o <i>Cosplay</i> na revista <i>My Anime</i>	p. 11
Fig. 3: Entre o cinza do concreto e o colorido das artes	p. 21
Fig. 4: A entrada da estação de metrô como palco do <i>cosplayer</i>	p. 22
Fig. 5: A paisagem goiana mais colorida no presente e no futuro	p. 24
Fig. 6: Entre o real da <i>cosplayer</i> e o ficcional de Tim Burton	p.29
Fig. 7: A materialização do <i>cosplay</i> de Malévola pela <i>cosplayer</i> Helena	p.30
Fig. 8: A espacialização do <i>Cosplay</i> em São Paulo	p. 33
Fig. 9: Na liberdade de ser quem sou	p.35
Fig. 10: <i>Cosplay</i> em família na CCXP19	p.37
Fig. 11: A experiência de estar na <i>Comic Con</i>	p.38
Fig. 12: <i>Cosplay</i> de <i>Stormtrooper</i>	p.39
Fig. 13: Camarim do <i>Cosplay Universe</i> na CCXP19	p.40
Fig. 14: Ser <i>cosplayer</i> é ser quem você quiser	p.42
Fig. 15: CCXP online	p.43
Fig. 16: A CCXP onde você estiver	p.44
Fig. 17: A Espacialização do <i>Cosplay</i> em Goiânia – GO	p.46
Fig. 18: <i>Cosplayers</i> se divertem no <i>Sesc Geek</i>	p.48
Fig. 19: HQ's e mangás à venda no <i>Sesc Geek</i>	p.49
Fig. 20: Helena em seu <i>cosplay</i> de <i>Miranda Lawson</i>	p.50
Fig. 21: <i>Sesc Geek</i> de um jeito diferente	p.51
Fig. 22: Concurso <i>cosplay</i> no <i>Sesc Geek online</i>	p.52
Fig. 23: Brenna e seu <i>cosplay</i> de Boush na CCXP19	p.57
Fig. 24: O unicórnio de EVA	p.58
Fig. 25: O <i>Máskara</i> dançando salsa	p.60
Fig. 26: Marge Simpson isolada durante a pandemia	p.62
Fig. 27: Rapunzel vai à universidade	p.64

Fig. 28: <i>Ash</i> entre o cenário real e imaginário	p.67
Fig. 29: O <i>cosplay</i> como metodologia em sala de aula	p.74
Fig. 30: Códigos do <i>cosplay</i> no ambiente de trabalho da advocacia	p.77
Fig. 31: Máscara do Homem Aranha confeccionada pelo <i>cosplayer</i> e <i>cosmaker</i> Matheus	p.79
Fig. 32: Diversão e trabalho com o <i>cosplay</i>	p. 81
Fig. 33: Matheus e seu <i>cosplay</i> de Homem Aranha em uma publicidade	p. 82
Fig. 34: Thaiza em seu <i>cosplay</i> de <i>Violets</i>	p.85
Fig. 35: <i>Cosplay</i> em família	p.87

Sumário

INTRODUÇÃO	4
Capítulo 1 – O <i>cosplay</i> na metrópole: cultura pop contemporânea	9
1.1 O surgimento e prática do <i>cosplay</i> na metrópole	9
1.2 O imaginário <i>cosplay</i>	25
1.3 Eventos de cultura pop: mapeando encontros no espaço urbano.	30
Capítulo 2: A indumentária <i>cosplay</i> e a paisagem	54
2.1 Da elaboração ao vestir-se	54
2.2 Modificando a paisagem	63
Capítulo 3: Memória e afeto: relatos e experiências dos <i>cosplayers</i>	71
3.1 Para além de uma brincadeira	71
3.2 Conexões	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS	91

INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como recorte espacial a cidade de Goiânia, bem como a cidade de São Paulo, que articulam entre si uma rede, enquanto metrópoles, por intermédio do *cosplay*. Em torno desta perspectiva, há como pretensão perceber a intervenção desta cultura na paisagem de ambas as cidades. No sentido de uma cultura em que se acredita ter a capacidade de transformar tais paisagens à medida em que se espacializa por diversos pontos dessas metrópoles.

A partir de grupos culturais urbanos e contemporâneos em que suas existências estão vinculadas às vestimentas, surgiu o interesse pelo *cosplay*, cultura esta que interfere diretamente no modo de viver e na construção da identidade dos sujeitos que estão inseridos na mesma.

A etimologia da palavra *cosplay* muito explica do que se trata tal cultura, *cos*= *costume*, vocábulo inglês que traduzido para a língua portuguesa significa traje e *play*= *brincar*, também uma palavra de origem inglesa. Nesse sentido, o *cosplay* é uma prática cultural que consiste em se divertir e gerar entretenimento, se utilizando do vestir e da interpretação de personagens oriundos da ficção, como desenhos animados, games, animê¹, mangás², filmes, livros, HQ's etc. A exemplo destes personagens e que geralmente são os mais vistos e escolhidos para a prática do fazer *cosplay* nos eventos de cultura pop, temos Batman, Coringa, Mulher Maravilha, Arlequina, Darth Vader, Harry Potter, Goku, Naruto, sendo estes pertencentes as mais diversas narrativas.

Por intermédio de levantamentos bibliográficos é perceptível nos últimos dez anos o interesse em investigar sobre este tema relacionado à cultura contemporânea, tanto em nível nacional, quanto internacional. Nitidamente o *cosplay* tem sido reconhecido por todo o mundo, fazendo parte dos efeitos da globalização. E tem como espaço privilegiado da sua manifestação a metrópole contemporânea.

Pesquisas que envolvem diversos artigos, dissertações e teses sobre o *cosplay*, por variados países como EUA, Portugal, México, Indonésia, Brasil etc, trazem diferentes

¹ Animação produzida por estúdios japoneses.

² História em quadrinhos no estilo japonês.

abordagens sobre o tema. No EUA, LENG (2013, p.89), aborda o tema de gênero e sexualidade na cultura *cosplay*, por meio de uma subcategoria existente dentro da própria cultura, o *crossplay*. “Crossplay é um subconjunto do *cosplay*; os *crossplayers* também brincam de se vestir como personagens, exceto que suas vestimentas são modeladas a partir do gênero oposto.”³

Tais análises percorrem por áreas como a psicologia, comunicação, literatura, onde são averiguados assuntos como o corpo, gênero, representatividade, cultura, consumo, artefatos. Isto revela as possibilidades e importância de determinada prática como objeto de investigação por parte da ciência. Em especial no Brasil, há numerosos trabalhos realizados, principalmente na região sudeste, como as pesquisas de NUNES (2015), que muito contribuíram para meu labor, e auxiliam enquanto referências ao estudo do *cosplay* em espaços urbanos.

A metrópole enquanto espaço de análise desta prática cultural, auxilia no propósito de apresentar as possibilidades que Goiânia e São Paulo oferecem para que o *cosplay* permaneça, sendo este o objetivo geral do presente estudo. Mesmo que entre as duas haja diferenças no processo de construção, ocupação, cultura, estas cidades se vinculam de diversas maneiras, por exemplo, mediante a cultura *cosplay*, estabelecendo redes de comunicação entre *cosplayers* de ambas localidades, que trocam experiências e se tornam agentes culturais.

Como objetivos específicos, procuro desvelar a partir de trabalhos de campo em eventos de cultura pop, e entrevistas, de que forma tal cultura ocorre e é especializada nas metrópoles que escolhi como lócus. Sem o intuito de comparar tais localidades, mas sim de estabelecer um paralelo entre ambas, no que tange a cultura *cosplay*. Desta maneira, torna-se possível analisar os eventos e como estes acontecem, as experiências subjetivas dos *cosplayers* relacionadas à sensibilidade e o imaginário ao estarem inseridos nesta cultura. Abordo junto à esta discussão, o conceito de metrópole e o seu imaginário fundamentado em autores deste campo teórico-metodológico como Bolle (2000) e Walter Benjamin, que apresentam a cidade moderna por meio de críticas à modernidade, imagens urbanas e uma teoria do imaginário.

³ “Crossplay is a subset of *cosplay*; crossplayers similarly participate in costume-play, except they dress up in costumes modeled after characters of the opposite gender.”

Busca-se também identificar como esta cultura, principalmente por meio da indumentária⁴, possui influência na formação de novas espacialidades e na transformação da paisagem destas metrópoles que são tão plurais, afinal é mediante a vestimenta que os *cosplayers* dão materialidade aos personagens escolhidos para executar o *cosplay*. Ao circularem pela metrópole para frequentarem os eventos, ou até mesmo nos espaços em que ocorrem os encontros, estes sujeitos trazem novidade para a paisagem habitual, expondo suas indumentárias que produzem para determinado momento. Vestidos enormes e brilhosos, capas de super heróis, espadas, são peças de roupas e acessórios que carregam consigo signos e símbolos presentes no *cosplay* e que trazem tal transformação para a paisagem.

Os trabalhos de campo, enquanto metodologia, aconteceram em eventos de cultura pop como a *CCXP* em São Paulo, e *Sesc Geek* em Goiânia. Nos locais ocorreu a observação do espaço geográfico, dos *cosplayers*, como estes interagem entre si e dentro daquele contexto. Além disso foi possível fotografá-los e conversar de maneira momentânea, tendo em vista que tais eventos possuem um grande fluxo de pessoas, atividades e os *cosplayers* se tornam atrações que naquele momento oferecem sua atenção a quem pede uma foto junto ao *cosplay* elaborado para a circunstância.

Já as entrevistas, desenvolvidas no formato semiestruturado, aconteceram por chamada de vídeo e foram gravadas, levando em conta que se iniciaram em meio ao contexto da pandemia de covid-19. Foi então estabelecido um diálogo com os *cosplayers* de Goiânia e São Paulo, sem um limite de tempo estabelecido, pautado em perguntas que buscaram elucidar as hipóteses da presente pesquisa.

Como uma cultura pop e contemporânea, o *cosplay* está estreitamente interligado à comunicação, ao imaginário, por via das diversas narrativas ficcionais já citadas, artesanatos, vestimentas, acessórios. E além disso, constrói sensibilidades, memórias, amizades e dedicação.

A partir da aproximação com a prática e cultura *cosplay*, durante leituras, estudos, diálogos, e vivências durante trabalhos de campo, pude perceber as sensibilidades e afetos presentes entre os *cosplayers* e o personagem selecionado para performar, mas também entre os próprios e próprias *cosplayers*. Práticas estas que acontecem por meio da identificação uns com os outros pelo gosto em comum por cultura pop, momentos de “estar juntos” nos eventos, a troca de experiências para a construção da indumentária *cosplay*. A aproximação e

⁴ A indumentária é interpretada como a história e arte que o vestuário traz consigo, relacionada à trajes em determinada época, local, cultura.

sentimentos cultivados por estes sujeitos me estimulam a compreender tal influência na essência desta cultura.

Esta pesquisa que apresento auxilia na compreensão da importância do *cosplay* na produção e integração da cena cultural goiana e paulista, em que é buscada a identificação e contextualização dos espaços habitados por este grupo, assim como, a percepção das mudanças ocasionadas nas paisagens destes espaços por meio da ação do *cosplay* nas duas metrópoles.

Ao transitar pela cidade os *cosplayers* com suas indumentárias e performances de seus respectivos personagens acabam por transformar a paisagem dos locais onde se deslocam, dando a estes um novo significado. A performance consiste na interpretação dos personagens, incorporá-los, trazê-los à realidade, reproduzindo trejeitos, no caso dos *cosplayers*, interpretam os personagens fictícios das narrativas, imitando suas ações e trazendo isto para diferentes espaços da cidade. Fabião (2009, p. 237), afirma, “Esta é, a meu ver, a força da performance: turbinar a relação do cidadão com a polis; do agente histórico com seu contexto; do vivente com o tempo, o espaço, o corpo, o outro, o consigo.”

De acordo com Nunes (2015, p. 44), “Os fluxos de *cosplayers* e *cosplays* imputam à cidade certa teatralidade pública, marcada pela performance e pela ocupação de formas estéticas em locais impensados.” A cena *cosplay* possui então a sua própria paisagem, uma paisagem cultural, logo, podendo ser pensada pela perspectiva da geografia humanista e cultural, e a partir de geógrafos como Sauer (2012), Cosgrove (1998) e Berque (1998).

É justamente a performance que esta cultura pop traz aos espaços urbanos que emergiu como razão ao escolher as metrópoles goiana e paulista. Performance esta que no caso de Goiânia, oferta à cidade certa novidade e contemporaneidade, podendo ser mais um elemento que se contrapõe a pretérita ideia da capital goiana sertaneja. Afinal, assim como em outras grandes cidades, tal cultura encontra espaços para permanecer, fazendo parte das dinâmicas culturais, espaciais e sociais. Já a escolha por São Paulo se deu por uma visita ao Bairro da Liberdade, onde é perceptível como os *cosplayers* e sua cultura, trazem cor, vida e ressignificados à uma cidade ocasionalmente tomada pelo cinza do concreto que molda a majoritária paisagem vertical desta metrópole.

Meu foco e recorte espacial, inicialmente foi a cidade de Goiânia, cidade essa em que nasci e cresci, possuo um laço afetivo, construo minha história, e se torna caro à minha pessoa, as dinâmicas que a moldam. Foi também em minha cidade natal que tive meu

primeiro contato com a cultura *cosplay*, ao menos é esta a informação que minha boa memória me traz.

Era a estreia de algum filme no cinema, não lembro exatamente a época, mas estava por volta dos meus doze anos de idade, quando avistei alguns jovens vestidos de personagens da ficção, caminhavam pelo shopping, assim como eu. Confesso que houve um estranhamento de minha parte, afinal suas vestimentas eram bem distintas com relação ao restante dos frequentadores daquele local. Neste dia, iniciei minha primeira e distante experiência com o *cosplay*, distante ao ponto de não ter conhecimento de que se tratava de uma cultura e muito menos que tal prática era conhecida como *cosplay*.

Estava em viagem pela cidade, e hospedada no Bairro da Liberdade, o famoso bairro japonês. Sai para conhecer as lojas que ali comercializam variados produtos, principalmente de origem oriental, o que chama bastante atenção, por serem produtos diferentes daqueles aos quais estamos acostumados na cultura brasileira e ocidental. Podemos encontrar por lá objetos de decoração, produtos eletrônicos, artefatos orientais em geral, e principalmente comidas, que chamam muita atenção por suas características peculiares.

Dirigi-me a uma dessas lojas, na rua Galvão Bueno, fui em busca da famosa bala de limão japonesa. Comprei a bala, experimentei, e entendi o porquê de todo alarde em relação a mesma. Nunca havia comido algo tão amargo, mas confesso que ao final a bala se torna surpreendentemente doce! Após minha breve experiência, sai da loja em direção a estação de metrô Japão-Liberdade, caminhava despreziosamente e observando os transeuntes, quando me deparei com um grupo de jovens e jovens adultos reunidos.

Por alguns segundos fiquei extasiada, afinal, não esperava encontrá-los ali, mas muito feliz pela oportunidade. Vários *cosplayers* ocupavam um espaço ao lado da entrada do metrô, conversavam entre si, tiravam fotos, e pareciam se divertir. Ineri-me juntamente a eles naquele espaço, e fiz questão de conversar com alguns, tirei fotos com outros, e cheguei à conclusão que analisar tal cultura na cidade de São Paulo, traria bons resultados à pesquisa.

O grande intuito deste trabalho, é a compreensão dos significados do *cosplay* na cultura contemporânea e na paisagem metropolitana. Como também a percepção das possíveis modificações nas paisagens, no cotidiano, e a sensibilidade envolvida. Os e as *cosplayers*, por meio de sua cultura, nos guiam neste caminho, que convido você leitor ou leitora, a fazer parte.

Capítulo 1 – O *cosplay* na metrópole: cultura pop contemporânea

1.1 O surgimento e prática do *cosplay* na metrópole

Os e as *cosplayers* como já apresentado na introdução deste trabalho, são sujeitos que se vestem e performam⁵ como personagens de narrativas ficcionais de diversos gêneros, filmes, séries, desenhos animados, animes, mangás, HQ's. Não se sabe exatamente quando a prática *cosplay* surgiu e veio a se tornar uma cultura, mas a partir de documentos bibliográficos sobre o assunto, é possível conceber ao menos a época que os primeiros *cosplays* foram elaborados.

De acordo com alguns dados, foi em 1939, no EUA, em uma convenção de ficção científica conhecida como WorldCon, na cidade de Nova Iorque. Um casal de jovens norte americanos foi visto fantasiado com roupas futuristas, inspiradas em personagens, estes eram Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Myrtle que foi quem pensou, elaborou e confeccionou toda a vestimenta que ambos utilizaram. Esta prática ganhou visibilidade e a partir disso surgiu os *masquarades*, concurso em que as pessoas vestidas de personagens podiam também interpretá-los. (FLYYN, 1986, p.54)

Lunning, citada por Nunes (2015), alega que no ano de 1978 ocorreu o surgimento do primeiro *cosplay* no Japão, e este performava um personagem de mangá. Na verdade, nesse momento a prática ainda não era conhecida como *cosplay*, mas apenas como *costumes*.

⁵ Atuam interpretando determinado personagem.

Figura 1. Forrest J. e Myrtle R. na *World Con* em 1939.



Disponível em: <<https://www.sakuraprongs.com.br/2018/08/13/cosplay-um-passeio-pela-historia-e-cultura/>>. Acesso em setembro de 2020.

Em 1984 o jornalista Nobuyuki Takahashi em viagem aos EUA, conheceu a WorldCon na cidade de Los Angeles e conseqüentemente o concurso de *masquarades*, quando se tornou instantaneamente um admirador. Por consequência, Takahashi publicou diversos artigos sobre esta prática em revistas japonesas e de ficção científica.

Figura 2. Artigo de Takahashi sobre o Cosplay na revista My Anime.



Disponível em: < <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>>. Acesso em setembro de 2020. Acesso em setembro de 2020.

Jovens e jovens adultos nas universidades japonesas desde a década de 70 já se vestiam como personagens de animes e mangás, narrativas muito consumidas no país. Ao participarem de convenções de anime e mangá, compareciam vestidos com os respectivos personagens escolhidos, sendo esta uma maneira de expressar a admiração pela figura fictícia. A partir dessas atividades, surgia aos poucos o que viria a ser o *cosplay* no Japão.

Para a palavra “vestir” já havia a existência de um termo em japonês: *kasou*. Em diversas tentativas, Takahashi e seus colegas da universidade buscaram criar um termo em japonês que expressasse o verdadeiro espírito da prática, mas tiveram dificuldades ao traduzirem palavras como “mascaradas” para o japonês, pois acharam a tradução antiquada.

Foram numerosas tentativas de combinações e abreviações de palavras para que finalmente o termo *kosupure* surgisse, *kosu*= vestir e *pure*=brincar. Este termo então passou a ser traduzido por *cosplay*, e tal prática a ser assim conhecida mundialmente.⁶ A cultura *cosplay* se torna então uma hibridação entre o Japão e EUA.

É importante ressaltar que apesar desta cultura em sua essência ser uma combinação entre estes dois países, a prática *cosplay* não se detém à personagens apenas destas nacionalidades. Os personagens escolhidos para fazer o *cosplay* podem ser variados e de qualquer nação, não há restrições! À medida que a cultura *cosplay* se expandiu, a variedade de personagens também, não se privando, e incorpora até mesmo personalidades da mídia. Um exemplo de personagens de outras nacionalidades e muito utilizados na cultura são os de *Harry Potter*, série britânica de sete romances de alta fantasia, com autoria de J. K. Rowling.⁷ Variados *cosplays* são feitos a partir dos personagens desta narrativa.

Após a expansão da cultura *cosplay* no Japão e EUA, a prática se difundiu por diversos cantos do mundo e conseqüentemente chegou ao Brasil. Foi no evento conhecido como MangaCon (Convenção Nacional de Mangá e Animê), no ano de 1996, na cidade de São Paulo, que foram vistos os primeiros jovens como *cosplayers*. É então na década de 90 que o *cosplay* amplia-se, ganha adeptos e cresce por todo o país.⁸ “De 1996 até hoje, os eventos se expandiram por todo país, especialmente pelas capitais, mas há também indicativos desses encontros sobretudo no interior paulista.” (NUNES, 2015, p.36). Estes encontros no interior do estado de São Paulo acontecem em variadas cidades, tendo como exemplo a cidade de Santo André, no ABC paulista.⁹ No interior do estado de Goiás, sabe-se empiricamente que uma das poucas cidades onde existe a ocorrência de eventos de anime que reúnem *cosplayers* é a cidade de Anápolis, situada à cinquenta quilômetros da capital goiana. Há informações sobre o acontecimento de diversos eventos em todas as regiões brasileiras, sobretudo nas grandes metrópoles e capitais.¹⁰

⁶ Disponível em <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>. Último acesso em agosto de 2020. Informações encontradas neste site também compõem outros sites que abordam o mesmo assunto.

⁷ Escritora, roteirista e produtora cinematográfica britânica, notória por escrever a série de livros *Harry Potter*.

⁸ Disponível em <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>. Último acesso em setembro de 2020.

⁹ Disponível em <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php?start=4>. Último acesso em setembro de 2020.

¹⁰ Disponível em <https://www.alternativanerd.com.br/calendar/>. Último acesso em setembro de 2020.

É na cidade, principalmente em grandes metrópoles, que a cultura *cosplay* enquanto uma cultura pop contemporânea encontra espaços e possibilidades de permanecer. Os *cosplayers* e seus *cosplays* geram fluxos e modificam a paisagem por onde passam, utilizando suas performances estéticas e materialidades como roupas, perucas, espadas, acessórios em geral que compõem o personagem escolhido. O *cosplay* ao utilizar tal estética e materialidades associadas a personagens fictícios, transforma o espaço urbano, foge do que é comum no dia a dia da cidade, traz novidade, subjetividade e complexidade à paisagem habitual da metrópole.

Como um fator da contemporaneidade, a cultura pop alimenta estes personagens da ficção, contribui na difusão, e conseqüentemente interfere na maneira como são consumidos no cotidiano de diversos indivíduos ou grupos.

Apesar de a cultura pop ter seu princípio na década de 60 a partir da Pop Arte, das artes plásticas, foi por volta de 1970 que de fato se tornou notória. "Trata-se de um tipo de arte que tenta reproduzir ícones dos meios de comunicação, em uma época que coincide com o auge do cinema e da televisão e com a explosão de certas bandas e artistas, como os Beatles". (FEIJÓ, 2009). Proveniente dos meios de comunicação, a cultura pop vem na intenção de apresentar produtos essencialmente para os mais jovens, passando a influenciar em questões como comportamento e maneiras de se vestir, principalmente a partir do cinema, histórias em quadrinhos e músicas.

Esta cultura denominada como pop, advém de parte do que se conhece da cultura de massa proveniente da indústria cultural, mas não deve ser confundida como cultura de massa, o que pode ser comum, afinal quando se trata do termo "cultura popular" há uma multiplicidade subentendida com outras categorias conceituais da cultura. Penha (2009), afirma: "É um estágio posterior. A pop já faz parte do universo das mídias individuais ou em rede. Essa individualidade, que tem um cunho massivo - e não de massa -, se refaz por meio de diferentes combinações que cada indivíduo ou consumidor é capaz de criar como novidade".

Mesmo que estes produtos da cultura pop sejam massificados, eles constituem indivíduos específicos que irão consumi-los, a exemplo do *cosplay*. Em relação a isso Soares destaca:

É do encontro entre esta noção de pertencimento global e cosmopolita, com as marcas específicas locais e ainda diante das próprias filigranas dos indivíduos que emergem esta sensibilidade pop a que me refiro; sensibilidade esta que parece conectar indivíduos do mundo inteiro seja sob a retranca daqueles que se fantasiam de personagens de histórias em quadrinho ou de cinema, os *cosplays*; ou mesmo em

função da cultura dos fãs, da ideia de uma comunidade específica que pode ignorar territorialidades, marcas das línguas diferentes, mas existe diante de uma marca simbólica ancorada no midiático (SOARES, 2014, p. 147).

Compreender fenômenos culturais que se expressam a partir da cultura pop, não se trata de diferencia-la da alta ou baixa cultura, mas de procurar absorver os valores estéticos herdados por quem a consome. Para (HALL, 2003, p.262), “O termo ‘popular’ indica esse relacionamento um tanto deslocado entre a cultura e as classes. Mais precisamente, refere-se a aliança de classes e forças [...]”. Sendo assim, mesmo que aos poucos superando a ideia de que apenas determinadas classes consomem produtos específicos, e assumindo o fato de que diferentes classes se apropriam de diversos produtos comercializados pela cultura pop. “Não existem ‘culturas’ inteiramente isoladas e paradigmaticamente fixadas, numa relação de determinismo histórico, a classes ‘inteiras’”. (HALL, 2003, p.262).

Destarte, ao superar diferenças de classes, a cultura pop incorpora uma diversidade de público que consomem seus produtos predominantemente midiáticos, inscrevem neles significados, símbolos, valores, e se expressam por meio de práticas materiais ou imateriais.

À vista disso, a cidade passa a ser palco para o cosplay que se manifesta e se reúne em forma de eventos/festivais de *animê* e reuniões entre os participantes, que acontecem em espaços públicos como praças, parques, centros culturais ou ainda em espaços privados como escolas, faculdades, hospitais, shoppings.

Espaços públicos, praças e parques como o Ibirapuera, em São Paulo, o Parque Pedra da Cebola, em Vitória, em que se reúnem cosplayers, ou ainda transportes coletivos se tornam lugares de espetáculos, palcos para a materialização de narrativas e personagens, desprovidos de seus roteiros originais para serem encenados em novas plataformas midiáticas: na rua, na grama, nos bancos do trem, do ônibus. (NUNES, 2015, p.44)

Como uma cultura que se adapta bem ao dinamismo do espaço urbano e o transforma, o *cosplay* se organiza e passa a integrar o cotidiano do mesmo. Na metrópole é encontrado um espaço multiforme, heterogêneo, produzido pelo homem através de culturas, consumo, política, estilos, comunicação, propício para uma cultura pop contemporânea se evidenciar.

O conceito de metrópole é abordado a partir de diferentes perspectivas, sendo discutido por diversos autores e teorias. Walter Benjamin¹¹ por entre a poética e o *flâneur* de Baudelaire¹² na Paris do Segundo Império, nos permite visualizar a partir de suas interpretações uma imagem benjaminiana da cidade moderna. Benjamin delinea suas concepções críticas sobre a modernidade e a cidade, realizando “radiografias” da mesma, no intuito de compreender além do visível, gerando imagens urbanas.

Por meio de imagens – no limiar entre a consciência e o inconsciente – é possível ler a mentalidade de uma época. É essa a leitura que se propõe Benjamin enquanto historiógrafo. Partindo da superfície, da epiderme de sua época, ele atribui à fisionomia das cidades, à cultura do cotidiano, às imagens do desejo e fantasmagorias, aos resíduos e materiais aparentemente insignificantes a mesma importância que às “grandes ideias” e às obras de arte consagradas. Decifrar todas aquelas imagens e expressá-las em imagens “dialéticas” coincide, para ele, com a produção de conhecimento da história. (BOLLE, 2000, p.43).

Tratando-se de um filósofo alemão, tal concepção da metrópole moderna está orientada para um ponto de vista eurocêntrico. Em seu Trabalho das Passagens, o mesmo designa à Paris a característica de “capital do século XIX”. (BOLLE, 2000, p.28). Uma cidade com planejamento industrial, onde o sistema capitalista se tornava mais forte, instigando a circulação de mercadorias e pessoas, oferecendo diversas possibilidades para o consumidor. Bolle (2000, p. 29) ao analisar os escritos benjaminianos traz sua perspectiva em relação ao sujeito consumidor nesta Paris: “Essa atmosfera é apropriada a colocá-lo num estado de êxtase, que o embala numa sensação de ubiquidade cosmocêntrica, em ‘luxo, calma e languidez’.”

Nesse contexto em que se encontra a Paris do séc. XIX, e por vezes instigado pelas teorias críticas e marxistas, Benjamin a partir do *flâneur* a interpretou através da alegoria, fantasmagoria, fetichização da mercadoria e categorias imagéticas como imagem do desejo e utopia, e imagem onírica. Em busca de entender a metrópole moderna por meio destas interpretações, por vezes se encara Benjamin como o próprio *flâneur*, no entanto, é importante frisar que ele não é um. Por influência de Baudelaire, ele utiliza este personagem alegórico e sua *flânerie* a fim de examinar a cidade moderna. Para Bolle (2000), o traço comum do autor

¹¹ Foi um ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo judeu alemão. Associado à Escola de Frankfurt e à Teoria Crítica, foi fortemente inspirado tanto por autores marxistas, como Bertolt Brecht, como pelo místico judaico de Gershom Scholem.

¹² Baudelaire foi um poeta boêmio, dandy, *flâneur* e teórico da arte francesa.

das *Passagens* é a existência do *flâneur* como uma ferramenta para orientar e mapear a sociedade.

O *flâneur* é o viajante moderno, a figura alegórica, personagem urbano que caminha pela cidade grande em meio à multidão, entre o burguês e o marginal, fascinado pela mesma, tornando-se parte dela. Na rua o flâneur se sente em casa, e assume o papel de observador por excelência, se interessando por cada canto e detalhe da cidade.

A cidade é seu templo, seu local de culto. “A cidade é o verdadeiro lugar sagrado da flânerie” (530). Ele dissimula numa “miragem reconciliadora a forma de vida do homem da cidade grande” (54). Ele “busca asilo na multidão... A multidão é o véu através do qual a cidade familiar acena para o flâneur, como uma fantasmagoria” (54). Na rua ele observa os passantes que dão e recebem choques, movimentam-se na massa, como autômatos. Percorre as ruas, morada do coletivo, está em casa nelas como se estivesse em sua residência. (ROUANET, 1993, p. 21)

Por meio da literatura urbana, Benjamin acompanha a consciência do *flâneur*. Ele faz uma crítica desta consciência no sentido de transformar as fantasmagorias tanto do século XIX e XX, decifrando os sonhos que o preparam. Como produto do meio em que está incluído, o *flâneur* permite o acesso aos sonhos e imaginário coletivo da sociedade moderna. (BOLLE, p.372). Era notável a partir da análise do imaginário moderno, uma volta ao passado, por intervenção da história, gerando uma relação ambígua com a modernidade que estava trazendo um novo ritmo nas relações sociais e também industriais, um ritmo rápido.

Paris é então revelada sob o olhar do *flâneur*, que relata sua experiência ao percorrer a modernidade urbana ao longo das passagens. As passagens são lugares onde se podia sonhar, parte da arquitetura da metrópole moderna, as passagens estavam em função de atender um consumismo criado por uma origem econômica e técnica que fazem parte de uma fantasmagoria, mas não apenas isso. Nas passagens era possível apreender a sociedade e funções formadoras da cidade. Galerias consideradas um “mundo em miniatura”, onde poderia se encontrar tudo, a passagem é então uma cidade também! Lugar da moda, dos cassinos, da urbanização, industrialização, cultura. São nas passagens em que os sonhos da modernidade se encontram e possibilitam compreender a metrópole.

Como todos os sonhos, os sonhos coletivos falsificam a realidade, mas oferecem os elementos para compreendê-la. Os sonhos depositados nas passagens e na moda, na mercadoria e na cidade contém uma verdade que dorme. É a verdade da origem, a verdade do futuro: a vida pacificada. Libertar essa verdade adormecida é a tarefa do despertar histórico, com o qual termina *Paris, a Capital do Século XIX*, e com o qual terminam as *Passagens*. (ROUANET, 1987, p.57).

Em meio à multidão da cidade moderna, e fundamentado na figura alegórica do *flâneur*, Benjamin (2007, p.434) interpreta a realidade moderna, como a âmbito dos sonhos:

Ora, assim como aquele que dorme – e que nisto se assemelha a um louco – dá início à viagem macrocósmica através de seu corpo, e assim como os ruídos e sensações de suas próprias entranhas, como a pressão arterial, os movimentos peristálticos, os batimentos cardíacos e as sensações musculares – que no homem sadio e desperto se confundem no murmúrio geral do corpo saudável – produzem, graças à inaudita acuidade de sua sensibilidade interna, imagens delirantes ou oníricas que traduzem e explicam tais sensações, assim também ocorre com o coletivo que sonha e que, nas passagens, mergulha em seu próprio interior. É a ele que devemos seguir, para interpretar o século XIX, na moda e no reclame, na arquitetura e na política, como a consequência de suas visões oníricas.

Os transeuntes da cidade moderna então circulam pelas ruas sob efeito dos sonhos coletivos da fantasmagoria mercadológica, da “progressividade”. Para o intelectual alemão, a metrópole passa a ser o lugar da perda da individualidade, onde o sujeito passa a ter dificuldade em converter a vivência em experiência, nas palavras de Menezes (2004), “alguém marcado para viver eternas fantasmagorias”, ou seja, que não desperta.

Na metrópole moderna se torna complexo para seus habitantes manter a identidade no dia a dia, o que Benjamin interpreta como uma perda da mesma. De certa forma, como uma mal estar da modernidade, onde o indivíduo muitas das vezes é fragmentado e “a fragmentação é coisa cotidiana”. (Maffesoli, 2004, p.113). O homem na cidade então se perde ao estar imerso no sonho fantasmagórico e impossibilitado de transformar a vivência já mencionada.

Contudo, a metrópole como campo de sinergia e multiplicidade, pode oferecer resoluções para tal situação. Por meio da cultura, da arte, o habitante da cidade é capaz de obter novamente sua identidade. Deste modo, o cosplay como parte de uma cultura pop contemporânea, pode ser um exemplo do necessário “despertar da modernidade” em relação aos sonhos que a cidade grande oferece.

Tal interpretação benjaminiana da metrópole moderna, viabiliza que a partir de uma fenomenologia da imaginação da cidade, também seja possível apreender metrópoles brasileiras, como Goiânia e São Paulo — recorte espacial deste estudo — bem como a cultura *cosplay* presente em ambas. Benjamin em uma forma antecipada, descreveu as disposições de nossas cidades que viriam então se tornar grandes metrópoles, ao longo de radiografias da modernidade.

Conforme aponta Bolle (2000, p.33), “O primeiro de seus quadros urbanos, o ensaio “Nápoles”, escrito em 1924 juntamente com Asja Lacis, aponta significativamente em direção

ao Sul.” Era previsto um grande crescimento nas cidades voltadas para esta direção, crescimento este que faria surgir problemáticos conglomerados urbanos, onde a ideia de modernidade veio a se tornar intrincada. Os escritos benjaminianos notoriamente se orientam em uma literatura europeia, retratando grandes cidades deste continente. A partir das descrições das cidades apontadas ao sul da Europa, como Nápoles, cidade localizada ao sul da Itália, é possível similarmente conceber as demais cidades surgidas no hemisfério sul.

Destarte, na literatura brasileira são interpretadas as duas metrópoles selecionadas para esta pesquisa, já citadas anteriormente. Assim que as metrópoles modernas passaram a emergir no Brasil, simultaneamente a literatura passou a descrevê-la.

Desde quando existe na literatura brasileira uma consciência urbana moderna? Ela nasceu juntamente com a metrópole moderna no início do século XX em São Paulo. Devido suas vantagens geográficas, à sua infra-estrutura e à imigração, a cidade se tornou o centro industrial e comercial do país, e mais: seu principal foco de inovação cultural e artística. (BOLLE, p.33, 2000).

Percebe-se, que São Paulo, enquanto a maior metrópole da América Latina, possui traços que ainda permanecem e muito se aparentam com as metrópoles europeias de Benjamin, retratadas por ele como cidades voltadas para o consumo, indústrias, cultura e a enorme circulação de indivíduos e mercadoria. É sobretudo na grande cidade que tudo acontece, justamente por estar inserida em um espaço urbano que é simultaneamente articulado e fragmentado.

Como a primeira metrópole brasileira a revelar-se na literatura brasileira, São Paulo é apresentada por Mário de Andrade¹³ em *Paulicéia Desvairada* (1922). Assim como Benjamin, Andrade teve o presságio de acontecimentos que traçariam a capital paulista no que é nos dias de hoje. Há diversos outros componentes nos trabalhos de Mário de Andrade que se assemelham com os estudos benjaminianos e com a literatura de Baudelaire, como por exemplo a crítica à modernidade. De acordo com Bolle (2000, p. 35), “[...] Mário de Andrade vê em São Paulo o lugar apropriado para estudar as fantasmagorias da Modernidade nos trópicos.”

Mário transferiu seu fascínio por São Paulo mediante poemas, na década de vinte. Em uma poética do espaço nos termos bachelardianos, o poeta traz sua subjetividade, seu imaginário, e concebe um novo espaço geográfico, uma cidade que contrapõe o progresso

¹³ Mário Raul Morais de Andrade foi um poeta, escritor, crítico literário, musicólogo, folclorista, ensaísta e fotógrafo brasileiro.

modernista, exibindo paisagens singulares que rompem o discurso ilusório da modernidade. A Paulicéia de Andrade (2016, p.16), é então palco – rua de experiências desnorteadas, por onde o mesmo passeia em meio a paisagens emaranhadas de inquietação e fascínio:

Paisagem nº 1

Minha Londres das neblinas finas!

Pleno verão. Os dez mil milhões de rosas paulistanas.

Há neve de perfumes no ar.

Faz frio, muito frio...

E a ironia das pernas das costureirinhas

parecidas com bailarinas...

O vento é como uma navalha

nas mãos dum espanhol. Arlequinal!...

Há duas horas queimou sol.

Daqui a duas horas queima sol.

Passa um São Bobo, cantando, sob os plátanos,

um tralalá... A guarda-cívica! Prisão!

Necessidade a prisão

para que haja civilização?

Meu coração sente-se muito triste...

Enquanto o cinzento das ruas arrepiadas dialoga um lamento com o vento...

Meu coração sente-se muito alegre!

Este friozinho arrebitado

dá uma vontade de sorrir!

E sigo. E vou sentindo,

à inquieta alacridade da invernia,

como um gosto de lágrimas na boca...

A metrópole e sua espacialização dialética está impressa pelo olhar do passeante que também é poeta, e que a observa com dificuldade devido a neblina fina, caminha pelas ruas cinzentas, mas onde também queima o sol e por vezes o frio o faz ter vontade de sorrir. Nesta analogia, podemos transportar as palavras para a São Paulo de hoje, século XXI, a cidade que continua com sua dialética modernista. O caos e a beleza, o progresso de uma das cidades mais populosas do mundo, mas também o atraso da desigualdade, a alegria e a tristeza, o cinza do concreto e o colorido das artes urbanas. Quase cem anos depois, a Paulicéia de Mário, não se encontra tão divergente com a atual.

São Paulo como cidade da multidão, oscilante, tem em seu espaço urbano relações sociais e diversas dimensões culturais que alicerçam aspectos sociais. “[...] a imagem urbana da inversão do privado que se torna público, do individual que se coletiviza, do defeito que se modifica em qualidade, da cultura popular que se oficializa e se impõe ao reconhecimento.” (FERRARA, 1990, p.6). É neste espaço urbano, nesta São Paulo que mais do que nunca continua a ser palco – rua, e possui várias pulsões, sendo o *cosplay* uma delas, que a cultura teve seus primeiros adeptos, e que continua a trazer cor com suas vestimentas, teatralização com os personagens, e modificações à paisagem habitual das ruas que ocupam e diversos outros locais públicos e/ou privados onde ocorrem encontros.

Os e as *cosplayers* caminham por estas ruas da cidade, passam por praças, pelo metrô, e instigam com suas vestimentas a percepção dos demais indivíduos que compartilham o mesmo espaço. Assim como as vitrines das galerias nas Passagens de Walter Benjamin na metrópole moderna do século XIX, os *cosplayers* tornam-se vitrines vivas da metrópole atual, exibindo suas indumentárias e causando a curiosidade. Se as vitrines das galerias despertavam o sentimento de querer saber mais sobre o conteúdo das mesmas, os *cosplayers* também despertam esse sentimento quando transitam pela cidade. A vitrine “é também um portal da rua para o interior e vice-versa” (Valgas, 2016, p.1), da mesma maneira que o *cosplay* enquanto vitrine viva é a possibilidade de apresentar sua cultura à rua da cidade moderna e seus habitantes, e permitir que estes a conheçam.

É na capital paulista onde ocorrem os maiores eventos que abrigam a cultura *cosplay*, como *Anime Friends*, *Comic Con* e *Anime Con*. “[...] São Paulo curiosamente mascara e mistura diferenças sociais em meio ao tamanho dos encontros e porque muitos deles acolhem *cosplayers* de várias regiões do país.” (NUNES, 2015, p.72). A cena *cosplay* de São Paulo é diversa, por ser uma referência, tendo em vista que é a partir deste grande centro que esta cultura se fortaleceu entre uma parcela da sociedade e ganhou evidência, se tornando uma prática cultural que quebra com a lógica predominante.

Figura 3. Entre o cinza do concreto e o colorido das artes.

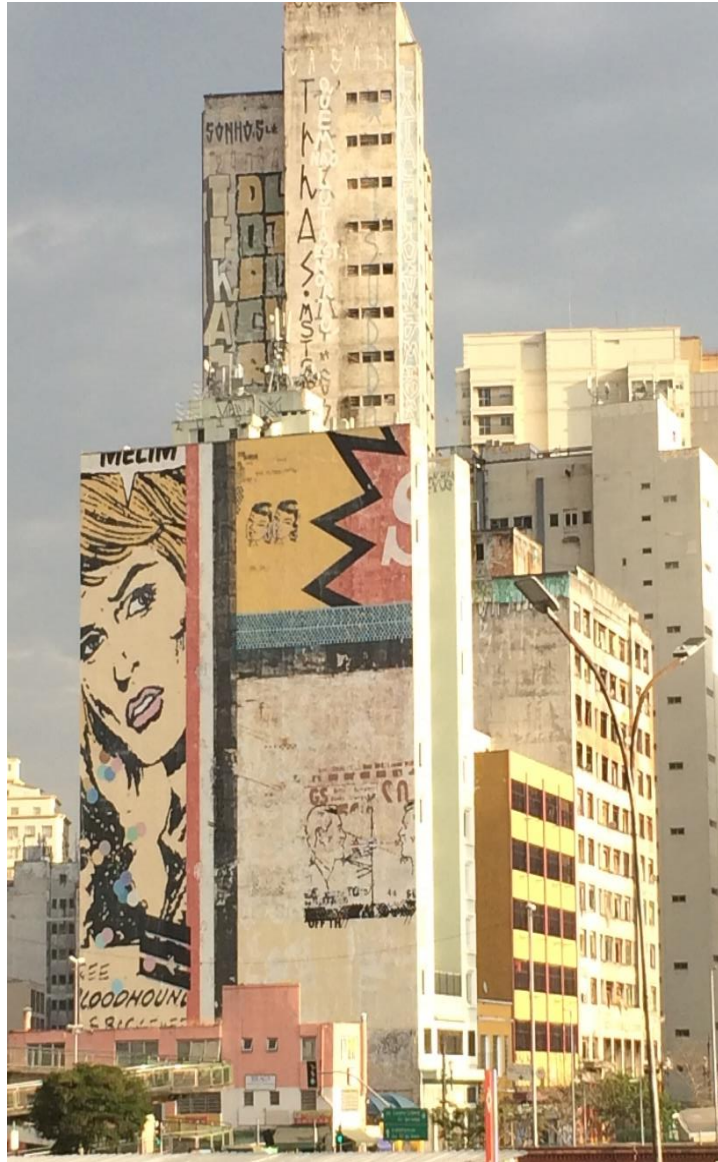


Foto de Yhanka Louza. São Paulo, setembro de 2019

Figura 4. A entrada da estação de metrô como palco do *cosplayer*.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, setembro de 2019.

São Paulo como espaço propício para esta cultura contemporânea, deu à mesma certa visibilidade, bem como permitiu que redes fossem formadas desde ali, ampliando o *cosplay* para outros centros urbanos, como por exemplo, Goiânia. Ocasionalmente ainda considerada como uma cidade voltada apenas para uma raiz sertaneja, devido à uma construção histórica, determinado imaginário de sujeito de demais locais do país, sendo também resultado de uma atmosfera. Sendo a mídia uma forte incentivadora deste pensamento, em virtude do grande enfoque que é dado na cultura sertaneja que compõe parte da cultura da cidade. Exibem muitas das vezes cantores sertanejos, atividades agropecuárias, e características relacionadas a tudo o que seja rústico, como se estes fossem aspectos integrais da região.

Goiânia que vive entre o urbano e o rural, entre o tradicional e o moderno, é sim uma cidade que possui fortes ligações com o sertão. Tendo em vista a ocupação inicial e a apropriação de seu espaço urbano por sujeitos sociais repletos de práticas culturais, históricas, diversidades, subjetividades, oriundos de regiões interioranas do norte e nordeste do Brasil.

A metrópole goiana desde seu prelúdio teve por parte de seus idealizadores a inserção da ideia desta cidade como uma cidade planejada, e o discurso da modernidade. A

modernidade de Benjamin, e sua dialética, aqui também se fazem presentes, por meio de estratégias como por exemplo, inserindo a capital no cenário capitalista, aplicando uma arquitetura moderna, determinando novos costumes no cotidiano goiano. Era o processo modernista em busca de suprimir o que estava ligado ao rural, a um tempo lento, de fixar um imaginário da cidade grande como progresso.

Neste sentido, o território goianiense, em seu processo de construção e ocupação socioespacial, se transforma em território disputado constantemente por diversos grupos sociais que misturam suas territorialidades na estrutura deste espaço, constituindo elementos sociais cristalizados no tempo e no espaço. (PELÁ, 2009, p.15).

Goiânia passa a ser de fato uma metrópole, que acomoda diferentes sujeitos, identidades, a dualidade do tempo rápido e do tempo lento, territórios, lugares, paisagens, culturas, artes, redes, uma Goiânia dialética. Dialética esta que podemos captar em trechos de duas estrofes do poema intitulado “Goiânia, a cidade e suas costas para o mar”, do poeta goiano Gabriel Nascente. “Do alto da Serrinha um sonho esbravejou: ‘Goiânia, aqui será Goiânia!’. [...] Cidade que veio das carabinas, das enxadas e do boi – e aqui cresceu como um lampadário sobre a relva. [...] Seu único pecado é viver de costas para o mar.” (1984, apud CHAVEIRO, 2011, p.41).

Ainda que a voz poética, pela sua natureza literária, tenha sua ressonância significadora na imagem proveniente da metáfora, as palavras do poeta instalam, sem dúvida, o mote real pelo qual Goiânia foi erigida: cidade idealizada nos idos da década de 1930 ao sabor de uma urbanística moderna plantou-se no coração do cerrado, agrário, oligárquico, mandonista, alinhavando o que diferentes autores denominaram de ‘criação da modernidade na periferia’, ‘expansão capitalista’, ‘interiorização’. (CHAVEIRO, 2011, p. 42).

Como todo grande centro urbano, a capital goiana passa a ser moldada pelas práticas e experiências dos sujeitos nela inserida, o que dá à mesma uma identidade, e desenvolvem práticas espaciais, tornando o espaço urbano da metrópole um entrelaçamento de heterogeneidades. Práticas culturais, políticas, marcadas por subjetividades que tecem um espaço marcado por símbolos e memória.

Uma metrópole contemporânea brasileira repleta de multiplicidade, fragmentada entre grandes avenidas, o mercado central com o famoso empadão, art déco, a arquitetura colonial, e também a moderna. São as crianças jogando golzinho na rua, o cheiro forte do pequi sendo vendido na feira livre, os festivais musicais, sejam eles sertanejos ou alternativos, tem pop, rock, o samba de toda quarta-feira no mercado da rua setenta e quatro, ou ainda na Avenida

Goiás, no projeto cultural Chorinho¹⁴. Camelódromos, lojas de roupa que constituem um polo da moda, homem de botina e cinto de fivela, menino com tênis nike colorido, horizontalização da cidade. Grafittis, estêncil, a arte urbana que colore o centro de Goiânia, de onde iniciou sua construção e ocupação.

Figura 5. A paisagem goiana mais colorida no presente e no futuro.



Fonte: <<https://www.curtamais.com.br/goiania/goiania-ganha-grafite-gigante-em-predio-na-regiao-central>>. Acesso em dezembro de 2020.

A cultura *cosplay* encontra então no espaço urbano multifacetado de Goiânia, um local para existir enquanto prática sociocultural. Com um pequeno tardar em relação à sua chegada na cidade de São Paulo, acredita-se que tal prática deu seus primeiros passos na capital goiana também na década de 90, trazendo consigo algumas diferenças que serão compreendidas ao longo deste trabalho.

¹⁴ Evento cultural realizado no centro de Goiânia, que reúne artistas goianos com apresentações musicais de samba e MPB.

1.2 O imaginário *cosplay*

É na compreensão do imaginário de determinados grupos e culturas que passamos a interpretar o modo de existir e agir que está na subjetividade de cada ser no mundo. O estudo do imaginário se deu a partir de diversos autores durante o século XX, como Bachelard (1884 - 1962) e Maffesoli (1944), considerando-o como um conjunto do ato de imaginar, que produz e reproduz símbolos, imagens, signos, mitos e arquétipos.

Estas correntes teóricas contribuem para que neste trabalho seja possível perceber a importância do imaginário na formação e existência do *cosplay*, a partir dos sujeitos que o compõe.

Enquanto grupo cultural, o *cosplay* possui um imaginário que está imbricado à cultura pop e aos arquétipos, símbolos, mitos, imagens e signos que ela manifesta no imaginário social, assim como é fruto desta cultura moderna e se utiliza de suas técnicas para exercer sua prática ao longo dos espaços nas cidades.

Bachelard percebe a relação ontológica entre a imagem e o pensamento humano, onde estabelece a relação entre dois elementos também com o onirismo. Desta forma, o filósofo francês fragmenta a imaginação em duas noções, a imaginação formal e material.

Expressando-nos filosoficamente desde já, poderíamos distinguir duas imaginações: uma imaginação que dá vida à causa formal e uma imaginação que dá vida à causa material; ou mais brevemente, a *imaginação formal* e a *imaginação material*. (BACHELARD, 1998, p.1).

A imaginação formal está para ele associada à uma ciência positiva, cartesiana, tantas vezes lembrada pelos psicólogos da imaginação. Já a imaginação material se relaciona com o íntimo, com o sentimental, compreendendo que as imagens da matéria que são substancialmente sonhadas e dão impulso a uma realidade metafórica.

No *cosplay* temos um exemplo claro dessa percepção bachelardiana da imaginação material. As e os *cosplayers* estabelecem relações estreitas com os mais diversos personagens do universo fictício por meio de narrativas, enxergam neles características semelhantes de suas identidades, do seu dia a dia, e constituem uma junção entre ficção, realidade e imaginário. (VIEIRA, 1997, p.95).

Esta experiência acaba por gerar uma grande afeição e o desejo de tornar aquele determinado personagem real, se expressam por intervenção de um referencial que é seu personagem favorito, é a transubjetividade da imagem, imagens que atravessam o ser. Portanto, no cotidiano, os *cosplayers* fazem destes personagens a representação imagética de

um símbolo, tal como as narrativas midiáticas os apresentam, por intermédio de arquétipos distintos entre eles.

É possível constatar isto quando *cosplayers* selecionados para entrevista da pesquisa são questionados quanto ao sentimento de performar o personagem que escolhem para seus *cosplays*, e afirmam o carinho que possuem.

É a sensação de ganhar um brinquedo novo, sabe? [...] Então assim, quando é esse tipo de personagem que você já tem o vínculo com ele, é quase como quando você é criança e ganha um brinquedo novo! Você vê ele completo, você fala: “eu não tô acreditando nisso.”¹⁵

Apesar de diversos estudiosos já se debruçarem sobre o estudo do imaginário, é Gilbert Durand fundamentado na tradição de Bachelard, que efetiva a análise do imaginário e acaba por criar o Centro de Pesquisa sobre o Imaginário no ano de 1966, sendo seu enfoque nas composições das imagens, o que contribui para esta pesquisa.

Para ele, as imagens que se inserem num trajeto antropológico, iniciado no nível neurobiológico indo até ao cultural, alargam a amostra do imaginário ao conjunto das produções culturais, obras de arte, mitos... e evidenciam uma tripla lógica, de “estruturas figurativas”. (MATTOS, 2014, p.93)

Ao desenvolver sua discussão entorno do imaginário, caracteriza-o como o “[...] conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens [...]” (DURAND, 1997, p.14). O *cosplay* nesse caso, de maneira característica, motivada pelas narrativas ficcionais, manifesta seu imaginário e o conjunto de imagens guardadas e existentes entre seus adeptos. Portanto, o imaginário dos *cosplayers* tornam o *cosplay* o que ele é, e o constroem por meio destas imagens.

Michel Maffesoli¹⁶ que firma suas teorias alicerçadas em Durand e Bachelard, sustenta a ideia do imaginário coletivo. Para ele o imaginário coletivo está conectado ao social, às interações, e se compõe em uma transmissão entre os sujeitos. Sendo essa composição elencada em três formas. A primeira seria a aceitação da ideia do outro, seguindo uma lógica tribal, posteriormente a disseminação e a imitação.

¹⁵ ¹⁵ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

¹⁶ Sociólogo francês conhecido principalmente pela popularização do conceito de tribo urbana.

Esta lógica tribal é um assunto extremamente caro e de notável importância nos estudos de Maffesoli, sendo também muito significativo para compreender o *cosplay* enquanto grupo social e cultural. O tribalismo se baseia na união e estabilidade de um grupo de sujeitos sociais, porém num contexto pós-modernista o autor traz então o neotribalismo, utilizando a abordagem estética para entender o sentimento e as experiências partilhadas em diversas situações e atitudes sociais.

De fato, (ao contrário da estabilidade induzida pelo tribalismo clássico, o neotribalismo é caracterizado pela fluidez, pelos ajuntamentos pontuais e pela dispersão. E é assim que podemos descrever o espetáculo da rua nas megalópoles modernas. O adepto do *jogging*, o *punk*, o *look rétro*, os “gente-bem”, os animadores públicos, nos convidam a um incessante *travelling*.) Através de sucessivas sedimentações constitui-se a ambiência estética da qual falamos. (MAFFESOLI, 1998, p.107)

Em vista disso é exposto como o indivíduo do tempo pós-moderno se considera parte de um determinado grupo mediante a uma estética. De acordo com Maffesoli (1998, p.108), “[...] a estética é um meio de experimentar, de sentir em comum e é, também, um meio de reconhecer-se.” Seguindo a lógica do pensamento do autor, os *cosplayers* possuem em comum o gosto pela mesma estética, a admiração pela ficção, personagens e a elaboração de vestimentas e acessórios os mais idênticos possíveis com o que foi construído no seu imaginário por imagens da imaginação.

O teórico ainda se refere a origem do imaginário e de seus impulsos de ação como racional e não racional, compondo-se emoções, sentimentos, imagens, sentidos, valores e símbolos. Seria uma ficção, longe da realidade econômica, política e social. Maffesoli não traz um conceito exato para o imaginário, mas o associa com a cultura. “[...] o imaginário estabelece um vínculo. É cimento social. Logo, se o imaginário liga, une numa mesma atmosfera, não pode ser individual.” (MAFFESOLI, 2001, p.76).

É diante de um imaginário coletivo, que integra diversas pessoas, que se constata a prática cultural do *cosplay*. Onde em sua maioria jovens adultos reúnem-se em torno de um prazer, gosto estético, características pessoais, sentimentos em comum, podendo materializar o que está presente no imaginário coletivo. Maffesoli (2001, p.76) aponta: “O imaginário é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo ou, ao menos, parte do coletivo”. Fazem parte deste imaginário do *cosplay* diversos personagens fictícios, oriundos de múltiplas narrativas como *animês*¹⁷, *mangás*¹⁸, desenhos animados, filmes, séries, HQ’s e games. Na

¹⁷ Para os ocidentais, a palavra se refere às animações oriundas do Japão.

construção destes personagens são atribuídos significados a estes personagens, a fim de que este se torne algo além no pensamento de quem os assistem, leem e consomem de maneira geral. Sendo assim, desde o momento em que esse sentido é atribuído, entende-se que o personagem passa a fazer parte do imaginário de determinados grupos, como a exemplo do *cosplay*, definindo a força desse tipo de imaginário, segundo demonstra Maffesoli:

O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. Na aura de obra — estátua, pintura —, há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra. Esta é a idéia fundamental de Durand: nada se pode compreender da cultura caso não se aceite que existe uma espécie de “algo mais”, uma ultrapassagem, uma superação da cultura. Esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário. (MAFFESOLI, 2001, p.75)

São estas narrativas que constroem tal imaginário, conseqüentemente despertando o desejo entre os *cosplayers* de corporificar personagens que apesar de serem ficcionais, tornam-se reais a partir desta cultura. Desta forma a prática cultural do *cosplay*, torna-se impulsionadora de sociabilidades, subjetividades, criatividade, sentimentos e memórias. Conforme aponta Nunes (2015, p.24), “Fazer *cosplay* diz respeito a uma prática comunicativa, cultural e de consumo em que os participantes não apenas se vestem, mas sobretudo atuam como personagens das mais variadas narrativas”.

Estas características concebidas em torno da cultura *cosplay* e as narrativas, dão sustento para o imaginário que percorre entre o real e o ficcional, deixando claro que o imaginário não está de fora da realidade, mas sim fazendo parte dela. Esta dimensão entre o real e o ficcional presente no imaginário dos *cosplayers* é compreendida nas entrevistas. Sobre esta relação com as histórias abordadas em cada narrativa, Thaiza Montine comenta:

Nossa, interfere no meu imaginário demais! Na verdade, a minha imaginação é muito fértil por si só, né? Eu acho que eles vem para ilustrar um pouquinho aqui dentro dela. Eu às vezes me sinto muito parecida com o Tim Burton, e aí foi uma realização gigantesca também conseguir fazer a Noiva Cadáver dele. É uma personagem super linda, ela é tão inocente, né? Ela morreu simplesmente porque ela confiou nas pessoas erradas e quem nunca fez isso na vida real? Eu posso colocar para você que interfere não só no meu imaginário, como na minha vida de uma forma real.¹⁹

¹⁸ É a palavra usada para designar história em quadrinhos ou banda desenhada feita no estilo japonês.

¹⁹ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

Figura 6. Entre o real da *cosplayer* e o ficcional de Tim Burton.



Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CBKFv6yH06O/>>. Acesso em dezembro de 2020.

As narrativas notoriamente ativam o imaginário dos praticantes do *cosplay*, por vezes de maneira distinta em cada um, mas sempre na essência de transferir o que é ficção, para a realidade, seja ela um filme, game, HQ's, livros, animes, mangás, o desejo de externalizar o que está no imaginário é o mesmo. A *cosplayer* Helena relata por exemplo sua experiência de consumir determinadas narrativas e já imaginar a roupa do personagem que irá se tornar concreta ao ser produzida: “Hoje... desde que assim, que eu comecei a fazer *cosplay*, eu já

assistia os filmes, lia as HQ's, né? Tudo eu já ficava pensando que poderia ser eu ali naquele personagem, e já começava a imaginar eu fazendo o *cosplay*, como fazer a roupa.”²⁰.

Figura 7. A materialização do *cosplay* de Malévola pela *cosplayer* Helena.



Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CGM2xTfjcMa/>>. Acesso em dezembro 2020.

1.3 Eventos de cultura pop: mapeando encontros no espaço urbano.

São nos eventos de cultura pop, no estar juntos, no encontro entre os e as *cosplayers*, que é visto de fato a materialização do *cosplay*. Os eventos de cultura

²⁰ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

pop reúnem fãs de diversos segmentos midiáticos como filmes, séries da TV, animês, mangás, histórias em quadrinhos, desenhos animados, e surgiram pela motivação de grupos de amigos que queriam dividir estes gostos em comum com outras pessoas.

Muitos dos eventos que se tornaram comerciais nasceram de clubes de amigos e de encontros estimulados apenas pelo desejo de compartilhar as preferências pelos animês e mangás, a exemplo do AnimeCon, igualmente mencionado em sites especializados como um dos espaços seminais para a presença dos cosplayers. (NUNES, 2015, p.34)

Estes eventos permitem que determinadas culturas perdurem e encontrem espaços para se difundirem. Variando entre grandes, médios e pequenos eventos, estes encontros surgiram também por volta dos anos 90, assim como a prática *cosplay*. “O clube desapareceu, mas engendrou, em 1999, o Animecon – responsável pela organização de alguns festivais nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais.” (NUNES, 2015, p.35).

No espaço urbano das cidades, estes encontros acontecem em diversos locais, variando entre espaços públicos e privados, como praças, parques, shoppings, hospitais, escolas, faculdades, centros culturais e parques de exposições. Há também a diversificação entre eventos gratuitos e pagos.

Mas independente dos diferenciais, cada um destes espaços urbanos ganham um valor simbólico para os *cosplayers*, ao recriarem momentaneamente um mundo onde estão vestidos como o personagem escolhido, podendo ali reproduzirem narrativas, sendo ao mesmo tempo um personagem e eles mesmos. Reúnem-se com seus amigos, criam vínculos, compartilham experiências, tiram fotos e são fotografados, e até disputam concursos de *cosplay*.

Estes múltiplos espaços pela cidade ganham para os *cosplayers*, através de sua cultura, novos sentidos, onde estabelecem uma relação de intimidade e constroem memórias em um espaço vivido. Por vezes, sendo este espaço considerado um lugar para os sujeitos, tendo em vista que o espaço e o lugar se unem quando o espaço passa a ter importância em suas subjetividades.

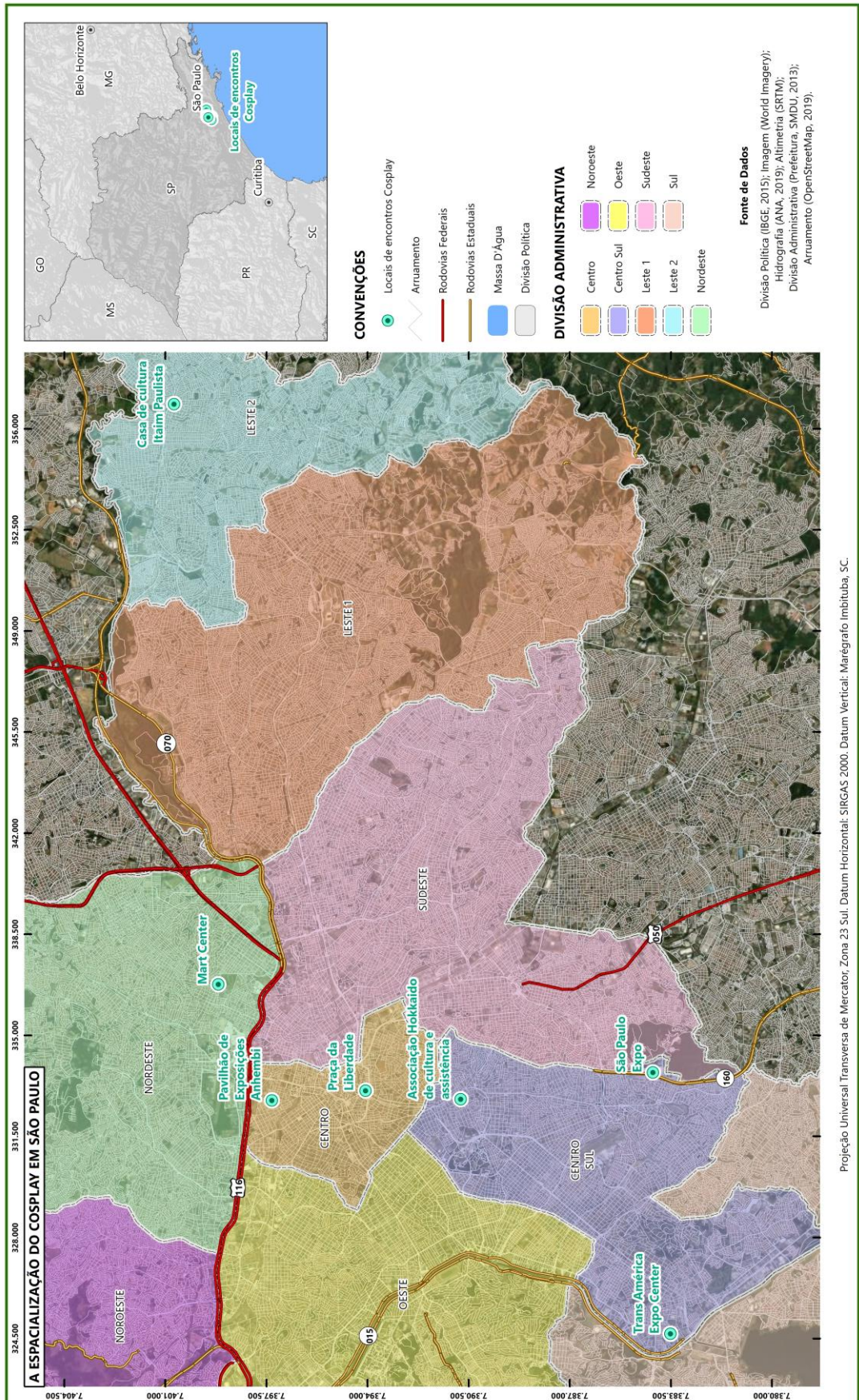
Na experiência, o significado de espaço frequentemente se funde com o de lugar. “Espaço” é mais abstrato do que “lugar”. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor. Os arquitetos falam sobre as qualidades espaciais do lugar; podem igualmente falar das qualidades locais do espaço. As ideias de “espaço” e “lugar” não podem ser definidas uma sem a outra. A partir da segurança e estabilidade do lugar estamos cientes da amplitude, da liberdade e da ameaça do espaço, e vice-versa. Além disso, se pensarmos no espaço, como algo que permite movimento, então lugar é pausa; cada pausa no movimento torna possível que localização se transforme em lugar. (TUAN, 2015, p.21)

Na cidade de São Paulo ocorre durante o ano, uma enorme quantidade de eventos de cultura pop, como *Brasil Game Show (BGS)*, *Anima Geek*, *PerifaCon*, *Carnival Cosplay*, *Greenk TecShow*, *NerdCon*, e os maiores e mais conhecidos do Brasil, *Anime Friends* e *Comic Con Experience*, sendo a *Comic Con* o maior evento de cultura pop da América Latina.²¹ O cosplayer Matheus, de São Paulo, comenta: “uma outra vantagem são os eventos, não tem nenhum lugar no Brasil que tenha tantos eventos quanto São Paulo. Aqui tem muito, mas muito evento mesmo. E a CCXP tá aqui, que é a maior convenção da América Latina”.²²

²¹ Informação disponível em <https://www.alternativanerd.com.br/calendar/>. Último acesso em dezembro de 2020.

²² Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

Figura 8. A espacialização do Cosplay em São Paulo.



Organização: Becker (2020).

Este mapa foi elaborado no intuito de facilitar a visualização e leitura da espacialização do *cosplay* na megalópole paulista, buscando cartografar os locais onde ocorrem grande parte dos principais eventos de cultura pop já citados anteriormente, dentre outros. É perceptível como os espaços urbanos ocupados pelos *cosplayers*, estão localizados na região do Centro e Centro-Sul de São Paulo, com apenas outros dois locais nas regiões Sudeste e Leste 2.

Estas são regiões que contam com maiores infraestruturas no quesito urbano, como por exemplo as linhas de metrô, que tornam o deslocamento para os eventos algo mais dinâmico e de fácil acesso. Uma outra constatação é de que a maioria dos locais são privados, sendo a Praça da Liberdade um dos únicos locais públicos onde os *cosplayers* se reúnem, porém, um local onde ocupam com frequência, tendo em vista os diversos eventos da cultura *cosplay* marcados para acontecer neste local, de acordo com o site Alternativa Nerd.²³

²³ Informação disponível em: https://www.alternativanerd.com.br/event/dia-dos-cosplayers-2020/?instance_id=1144. Último acesso em dezembro de 2020.

Figura 9. Na liberdade de ser quem sou.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, setembro de 2019.

A figura acima, faz parte do relato que está na introdução deste trabalho. Em uma das passagens por São Paulo no ano de 2019, enquanto caminhava rumo ao metrô na estação Japão-Liberdade, e havia este encontro de *cosplayers*. Era um sábado à tarde, a cultura *cosplay* estava ali espacializada, e por sorte foi possível registrar. Estavam juntos, logo na entrada da estação de metrô, localizada na Praça da Liberdade, que se situa no tradicional bairro japonês da capital paulista.

Conversavam entre si, faziam registros fotográficos e aparentemente se sentiam à vontade no lugar que escolheram para se encontrar, exibirem seus *cosplays*, trocaram experiências, e se tornarem também parte do espaço urbano da metrópole, mediante sua cultura e vestimentas.

Também são espaço urbano os ambientes das casas particulares; e o retábulo sobre o altar da igreja, a decoração do quarto de dormir ou da sala de jantar, até o tipo de roupa e de adornos com que as pessoas andam, representam seu papel na dimensão cênica da cidade. (ARGAN, 1998, p.43)

A Praça da Liberdade enquanto espaço urbano, torna-se lugar ao configurar como um local comum de ponto de encontro, onde permanecem e pausam em meio ao movimento da cidade, enquanto diversas outras pessoas apenas estão de passagem correndo para o metrô, por exemplo.

No propósito de conhecer algum evento da cultura *cosplay* em São Paulo, foi realizado um trabalho de campo na *Comic Con Experience 2019*. O evento como já dito, é o maior da América Latina, recebendo participantes de várias regiões do país, bem como de outros países. Esta edição de 2019 aconteceu entre os dias 5 a 8 de dezembro no São Paulo Expo, um dos locais cartografados no mapa de espacialização do *cosplay* em São Paulo, e contou com duzentos e oitenta mil participantes.²⁴

A experiência de participar de um dos dias da CCXP19, começou antes mesmo de estar lá. No metrô em direção à estação Jabaquara — a estação mais próxima do local do evento — era possível visualizar diversas pessoas com a credencial de entrada para a *Comic Con*, penduradas em volta do pescoço, como um crachá. Algumas pessoas dormiam em pé no vagão, um rapaz fazia rima e pedia algum tipo de contribuição, uma moça lia um livro.

Sair bem cedo para o evento foi uma opção, afinal estava em São Paulo, uma megalópole onde tudo pode acontecer e um atraso seria comum. Contava no momento com a ajuda do aplicativo do Google Maps, para evitar ficar perdida em meio ao frenesi da megalópole, mesmo que por vezes o se perder na cidade seja na verdade encontra-la, naquele momento se tornaria importuno. Este breve momento entre estações e vagões de metrô remeteram então a uma vivência de Canevacci em São Paulo,

A primeira coisa que comprei – e que ainda conservo – foi o mapa da cidade. Mas em vez de me ajudar, esse mapa teve inicialmente o poder de contribuir ainda mais para minha confusão: nunca eu teria imaginado que São Paulo pudesse ser tão enorme e ao mesmo tempo tão *viscosa*. Todo mapa caracteriza “sua” metrópole; mas esta era uma megalópole tão grande que sobrepunha e misturava estilos e pontos de referências diversos, de uma maneira para mim paroxística; portanto, a única coisa

²⁴ <https://www.ccxp.com.br/a-ccxp>

que um “estrangeiro” como eu, com um conhecimento escassíssimo de português, podia fazer (além da imobilização), era perder-se na cidade. (CANEVACCI, 2004, p.14)

Na saída da estação de metrô Jabaquara, uma equipe do evento estava organizando uma fila para os participantes que quisessem embarcar em um ônibus disponibilizado pela CCXP para chegar à São Paulo Expo que ainda estava a dois quilômetros de distância. Na fila do ônibus, já percebia a presença de vários *cosplayers*.

Em seguida pude perceber a presença de uma família de *cosplayers*, eram a avó, mãe e filhos, com seus respectivos *cosplays*. Pedi permissão para fazer um registro fotográfico e tive então a constatação de que o trabalho de campo sobre a *Comic Con* começou muito antes de colocar os pés de fato no local onde o evento ocorre.

Figura 10. *Cosplay* em família na CCXP19.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Após o ônibus chegar ao estacionamento, segui em direção a uma das várias filas que o evento organizou para a entrada. Nesse momento já era possível perceber que se tratava realmente de um evento de grande porte, afinal, haviam milhares de pessoas nas filas. Jovens, adultos, crianças acompanhadas de seus pais. Eventos de cultura pop não tem regras quando

se trata de idade, todos ali são bem vindos e bem vindas, desde que menores de idade estejam acompanhados por seus responsáveis.

No evento haviam muitas pessoas, luzes, cores, telas digitais imensas transmitindo cenas de filmes, seriados. Estandes de diversas produtoras e distribuidoras de entretenimentos como Warner Bros, Amazon Prime Video, Netflix, HBO, dentre outras. Espaços temáticos destinados à determinados filmes, séries, HQ's. Espaço temático sobre o novo filme da série Star Wars, havia ali espaços para os mais variados gostos e estilos. Lojas oficiais com artigos de decoração, roupas, acessórios, com conteúdo de diversas narrativas. A *Comic Con* é surreal, pois traz centenas de opções de entretenimento no que se refere a cultura pop, sendo apenas um dia insuficiente para aproveitar tudo o que este evento proporciona.

Figura 11. A experiência de estar na *Comic Con*.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Ao observar o evento, foram encontrados muitos *cosplayers*, dos mais diversos personagens. O Gênio do novo filme Aladdin, estreado no ano de 2019, personagens como

Coringa, Homem Aranha, que aliás alguns dos *cosplays* mais vistos pelo evento, personagens da série de filme Star Wars também são vistos com muita frequência pela *Comic Con*.

Algo que chamou bastante atenção foi a qualidade da indumentária de um *cosplay* de *Stormtrooper*, personagem de *StarWars*, e possuía um sistema de som por baixo da vestimenta que possibilitava que a voz do *cosplayer* parecesse tal qual a de um *Stormtrooper* no filme. O *cosplay* era tão idêntico que o *cosplayer* mal conseguia caminhar pelo evento, pois sempre era parado para ser fotografado.

Figura 12. *Cosplay* de *Stormtrooper*.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Durante o evento foi permitido meu acesso ao camarim do *Cosplay Universe*. Este é um ponto muito importante e notável de se considerar, pois o *Cosplay Universe* trata-se de um ambiente dentro da *Comic Con*, voltado para todos os *cosplayers* e admiradores desta prática.

É neste ambiente onde há um camarim com espelhos iluminados, trocadores e armários individuais para cada *cosplayer* interessado em se arrumar no evento, onde ocorre o desfile *cosplay* e concursos *cosplay* que sempre acontecem em eventos de cultura pop. Nos desfiles os *cosplayers* apresentam suas indumentárias sem nenhuma competição, já nos concursos, os *cosplayers* competem entre si para concorrerem como o *cosplay* mais parecido com o personagem.

Os *cosplayers* experimentam sensualmente estes espaços, reencenando a narrativa de onde saem seus *cosplays*, reunidos com amigos, tecendo novos vínculos, compartilhando suas preferências, tirando fotografias, mas também disputando os concursos, muitas vezes, o ápice das atrações. (NUNES, 2015, p.39)

Figura 13. Camarim do *Cosplay Universe* na CCXP19.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Ao redor desse espaço com espelhos iluminados haviam vários provadores onde os e as *cosplayers* faziam a troca de suas roupas pelas indumentárias dos personagens. Muitos carregavam consigo malas, para transportarem estas vestimentas, acessórios e “armas” utilizados nos *cosplays*.

No camarim foram registradas algumas fotos desse momento tão importante que é a transição do real para o ficcional, quando estas pessoas materializam personagens das mais diversas narrativas, e colocam em prática o que é ser *cosplayer*. Aliás, neste espaço do *Cosplay Universe* havia a frase: “Ser *cosplayer* é ser quem você quiser”, em diversas partes, o que permite a reflexão de que ser *cosplayer* é sim ser quem você quiser, é para alguns um momento de deixar a vida real de lado, e partir para o lúdico, para a brincadeira, para a ficção, deixando a seriedade do dia a dia e se divertindo ao menos por um momento, tornando possível quase tudo daquilo que faz parte de um imaginário fantasioso. É tirar fotos com diversas pessoas durante os eventos, juntar a família e ir cada um caracterizado de um personagem diferente.

Tornando este momento de “ser quem quiser” a partir do cosplay, um desdobramento da aventura da modernidade, conforme apontado por Berman (1986, p.15): “Ser moderno é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação das coisas em redor”. Apoiados na ficção os *cosplayers* se permitem a diversão dicotômica — presente em uma modernidade que não é fixa, mas sim volátil e que se liquefaz, segundo Berman (1986, p.123) que apresenta esta reflexão em Marx, onde a solidez da modernidade é desmanchada — de ser eles, mas também de ser algum personagem fictício e mesmo que somente no imaginário, estar no universo das narrativas.

Figura 14. Ser *cosplayer* é ser quem você quiser.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Ao final do evento o cansaço já era nítido entre vários participantes da CCXP, por lá tudo é enorme e interessante, possui diversas atrações, e depois de onze horas de trabalho de campo, observação e interação, é comum que a exaustão chegue. O término do evento chegou, e o cansaço foi proporcional à satisfação de vivenciar a cultura *cosplay* no maior evento de cultura pop da América Latina! De fato, a grandiosidade do evento e o público, tornam a prática *cosplay* nos dias de *Comic Con* algo entre a diversão e a superação de limites para desempenharem seus *cosplays* da melhor maneira possível.

No ano de 2020, devido a pandemia de corona vírus, a *Comic Con* não aconteceu presencialmente como é de praxe durante todos os anos no mês de dezembro, desde 2014. Mas o evento que já se tornou tradicional em meio a cultura pop, se moldou perante as

circunstâncias do isolamento e anunciou para a edição de 2020, a CCXP Worlds, um evento totalmente online, que obteve mais de 250 *lives* simultâneas.

Figura 15. CCXP online.

The image shows a screenshot of a news article on the Omelete website. The article is titled "Mais que uma live: CCXP anuncia evento digital e global para 2020" and is categorized under "CCXP" and "NOTÍCIA". The text of the article states that the 2020 edition of CCXP will be 100% virtual, following the success of the 2019 event and the challenges posed by the COVID-19 pandemic. The article includes social media sharing icons, a tweet from @CCXPoficial, and two Creative Cloud advertisements.

Fonte: <<https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp-2020-edicao-virtual-confirmada>>.

Acesso em dezembro de 2020.

E é claro que os *cosplayers* não ficaram de fora! Na *Comic Con* versão online ocorreu um concurso *cosplay* digital, que consistiu em premiar os três melhores *cosplays*, nas categorias “*Master Cosplay*”, “*Melhor Figurino*” e “*Melhor apresentação*”. Apesar da interação e a importância entre os sujeitos da prática *cosplay* em estar juntos, a versão virtual do evento, possibilita que de alguma forma a memória existente na cultura continue sendo construída, mesmo em tempos pandêmicos.²⁵

A *Comic Con Worlds* por ser virtual foi inteiramente grátis, o que proporcionou a quem nunca pôde ir na *CCXP* presencial, experimentar como é participar deste evento tão múltiplo da cultura pop. O evento foi transmitido para mais de cento e treze países, o que torna a especialização tanto do evento quanto dos *cosplayers* participantes dessa edição, mais abrangente. Extrapolando os limites do mapa apresentado e mostrando a força do meio virtual.

²⁵ <http://www.ccxp.com.br/vencedores-cosplay>.

Figura 16. A *CCXP* onde você estiver.



Fonte: <<http://www.ccxp.com.br/>>. Acesso em dezembro de 2020.

Já em Goiânia também ocorrem eventos de cultura pop durante todo o ano, porém em menor quantidade com relação à São Paulo, que é uma metrópole maior em extensão, população e também possui o grande diferencial de a cultura *cosplay* já ser mais estruturada e bem aceita. Quanto a uma diferença da cultura entre as duas metrópoles, a *cosplayer* Brenna explica:

Aqui em Goiânia o cenário mudou muito nos últimos cinco anos, vários eventos estão sendo feitos, as pessoas acho que estão tendo mais conhecimento desse cenário, com um olhar de menos julgamento. Eu senti que mudou, mas não mudou completamente. Em relação à São Paulo, claro que aqui é bem menor, e lá tem uma diversidade de eventos muito grandes, e aqui não temos, temos poucos eventos. Geralmente são mal divulgados, então quem vai nesses eventos são pessoas que já estão inseridas nesse meio, pessoas de fora já é mais difícil.²⁶

A pesquisa tem como um dos objetivos constatar estas diferenças, mas também as semelhanças entre a cena *cosplay* goianiense e paulistana. Justamente pela capital goiana ter

²⁶ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

como características a confluência do tempo lento e do rápido, do rural e do urbano, construídas por disputas e jogos de interesse, sujeitos sociais que com suas subjetividades e identidades carregam consigo certas resistências ao novo, a prática da cultura *cosplay* se molda por vezes de maneira distinta, adaptando-se ao espaço em que está inserida.

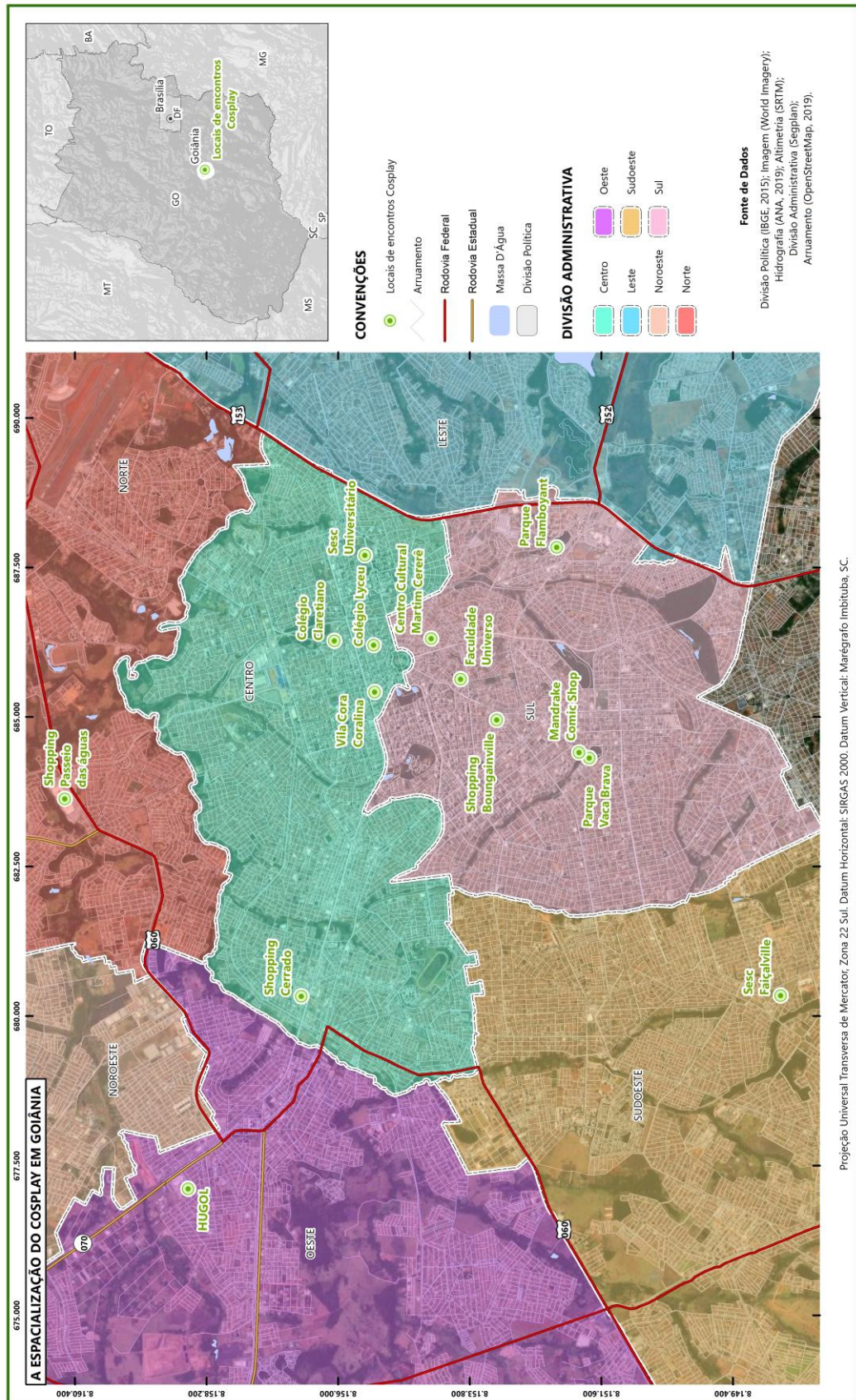
Pela explicação da *cosplayer* Brenna, nota-se que por exemplo, na cidade de Goiânia, *cosplayers* costumam por vezes ter mais dificuldade de terem sua cultura aceita, enquanto em São Paulo esta situação aparenta ser mais descomplicada. Ao ser questionada sobre como é ser *cosplayer* em Goiânia, a *cosplayer* afirma: “Tem a questão do julgamento já na sociedade mesmo, se você vestir uma roupa mais diferente as pessoas vão te olhar estranho, lá em São Paulo não rola muito isso, mas aqui rola! Em São Paulo as pessoas estão mais acostumadas com isso.”²⁷

Apesar do baixo número de eventos na cidade, se comparado com a capital paulista, variados encontros acontecem, impulsionados também por grupos de amigos incentivados a compartilhar sua admiração e predileção por esse universo. Dentre os eventos, o maior e mais tradicional em Goiânia é conhecido como *Anime-Hai*. Ele acontece desde ano de 2007, com a primeira edição no Colégio Lyceu de Goiânia, e um público superior a três mil pessoas. Em agosto de 2017, o evento aconteceu no Colégio Claretiano, com uma edição comemorativa de dez anos, sendo esta a última desde então.²⁸

²⁷ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

²⁸ Disponível em <http://animehai.com.br/historico/>. Último acesso em dezembro de 2020.

Figura 17. A Espacialização do Cosplay em Goiânia - GO.



Organização: Becker (2020).

Embora as distinções da cultura entre Goiânia e São Paulo, é possível encontrar semelhanças. O mapa de espacialização do *cosplay* na metrópole goiana, revela como na capital goiana o *cosplay* situa-se em grande parte das regiões Centro e Sul, regiões estas que assim como em São Paulo, são de fácil acesso e possuem maiores infraestruturas.

Outros eventos além do *Anime-Hai* também acontecem pela cidade, nos diversos locais mapeados, como o *Sesc Geek*, *Anime Gyn Festival*, *Geek Gyn Festival* entre outros. Vale lembrar que estes eventos não são específicos para os *cosplayers*, mas sim eventos que reúnem as diversas faces do mundo *geek*, *otaku* e *cosplay*.²⁹ Ao entrevistar Helena, *cosplayer* bastante conhecida em Goiânia, a mesma citou muitos destes eventos, e como adora estar presente neles.

Olha, eu gosto de ir nos eventos do Sesc, e aí também tem vários. Quando estamos nesse meio, vamos em tudo quanto é evento. Tem o Anime Gyn, o Sesc Geek acontece sempre no Sesc em diferentes unidades do Sesc, toda vez é uma unidade diferente, e é sempre muito bom! São muitos eventos que tem em Goiânia, e eu gosto de todos!³⁰

Há eventos apenas entre os *cosplayers*, mas acontecem com menos frequência, em parques pelas cidades, como por exemplo nos parques *Vaca Brava* e *Flamboyant*, que constam no mapa. Outras localidades atípicas, são hospitais, quando *cosplayers* realizam atividades filantrópicas com pacientes internados, com o objetivo de levarem alegria e algo “diferente” para aquele ambiente hospitalar.

O evento Sesc Geek, é um dos mais conhecidos em Goiânia, o que pode ser notado nas entrevistas, em que é mencionado por várias vezes. Este é um evento promovido pelo Sesc, gratuito, que ocorre em diferentes unidades do Sesc, também cartografadas no mapa.

²⁹ CALENDÁRIO DE EVENTOS. In: Projeto Otaku. Goiânia, dezembro de 2020. Disponível em: <https://projetootaku.net/tags/goiania>. Acesso em: 17 de fev. de 2021.

³⁰ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevista com a cosplayer Helena Pires. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Figura 18. *Cosplayers se divertem no Sesc Geek.*



Foto de Yhanka Louza. Goiânia, outubro de 2017.

Nesta edição do *Sesc Geek* em outubro de 2017, foi possível conviver com *cosplayers* e demais admiradores da cultura pop em uma tarde muito animada na unidade Sesc Universitário, onde ocorreu desfile *cosplay*, concurso *k-pop*³¹, vendas de acessórios como bottons, bandanas, histórias em quadrinhos, mangás e bonecos em miniaturas de alguns personagens.

³¹ Concurso para selecionar a melhor equipe que realiza imitação de bandas de música pop sul-coreana.

Figura 19. HQ's e mangás à venda no *Sesc Geek*.



Foto de Yhanka Louza. Goiânia, outubro de 2017.

Vários *cosplayers* estavam presentes nesta edição do *Sesc Geek*, com seus *cosplays* de *Darth Vader*, *Doutor Estranho*, *Coringa*, *Arlequina*. Enquanto observava cada detalhe e fotografava, encontrei a *cosplayer* Helena. Este foi um dos primeiros contatos com a cultura *cosplay*, eventos de cultura pop e também com a *cosplayer*, ela estava com o *cosplay* de *Miranda Lawson*, personagem do game *Mass Effect*.³²

³² Série de jogos eletrônicos de RPG e ficção científica.

Figura 20. Helena em seu *cosplay* de *Miranda Lawson*.



Foto de Yhanka Louza. Goiânia, outubro de 2017.

O isolamento visivelmente impactou o modo de vida de milhares de pessoas ao redor do globo, e para a cultura *cosplay* obviamente não foi diferente. Como já apresentado, os momentos em que os *cosplayers* estão reunidos, são de grande importância para a manutenção da prática, e neste ano tão diferente em relação aos demais, a cultura *cosplay* goiana também se ajustou ao contexto aos eventos online, como o próprio *Sesc Geek* versão virtual.³³

³³ Infelizmente no ano de 2020 não foi viável compartilhar momentos, conversas e fotografias com os *cosplayers* de Goiânia, pois me planejava para ir em uma edição do *Sesc Geek* que estava programada para ocorrer no mês de maio, mas que devido à pandemia e as medidas restritivas de isolamento, não aconteceu.

Figura 21. *Sesc Geek* de um jeito diferente.

Menu

aproveite a cidade

Seja Curioso: [praça cívica](#) [goiânia](#) [aparecida de goiânia](#) [turismo](#) [natal](#) [ufg](#)

GOIÂNIA

Sesc Geek Goiânia terá programação 100% on-line em 2020

Sesc Geek Goiânia terá programação virtual e várias atrações que englobam o mundo nerd, do HQ ao Kpop. Live principal é com dubladores da série La casa de papel.

Paula Falcão
05/11/2020, 14h39

WhatsApp Facebook Twitter Email Print

Aproveite! +eventos

Confira os eventos disponíveis na cidade!

Evento	Evento
Casa do Zoto promove primeira edição da Palpalan Semear Coletivo	Lago Corumbá IV , em Abadiânia, recebe passeio ciclístico
Sábado, 19 de dez Coletivo Casa do Zoto (Goiânia-Goiás)	Sábado, 19 de dez Abadiânia (Abadiânia-GO)

continue lendo +lidas

Fonte: <<https://diaonline.ig.com.br/aproveite/cidades/goiania/sesc-geek-goiania-tera-programacao-100-on-line-em-2020/>>. Acesso em novembro de 2020.

Esta edição virtual do *Sesc Geek* foi composta por seis dias de *lives* com diversas atividades como oficinas de robótica, oficina para montar o próprio desenho animado, batalha *k-pop*, oficina de como fazer um *cosplay* de armário e concurso *cosplay*. A oficina de como fazer um *cosplay* de armário consistiu em ensinar como um *cosplay* também pode ser feito de maneira prática e facilitada, com o que a pessoa já tem no guarda-roupas ou em casa, mesmo que na maioria das vezes os *cosplayers* gastem bastante tempo elaborando suas indumentárias.

Durante uma *live* do concurso *cosplay* estavam presentes as *cosplayers* Helena e Thaiza, ambas entrevistadas para esta pesquisa, e que na ocasião concorriam com mais dois outros *cosplayers*. As duas são *cosplayers* bastante conhecidas no meio da cultura *cosplay* em Goiânia, por estarem sempre presentes nos encontros e eventos físicos, e agora também nos virtuais, buscando de alguma forma manter a prática *cosplay* em ativa, até mesmo nos momentos mais atribulados ou principalmente nestes. Afinal, para os sujeitos da cultura *cosplay*, estar vestido e performar um personagem, mesmo que por pouco tempo, é um momento de diversão e de deixar os problemas e a realidade de lado, Helena confirma:

Nessa pandemia a gente tá... o cosplay está tendo um papel fundamental, impedindo que nós fiquemos deprimidos. Porque sem os eventos, sem poder se encontrar, cada um na sua casa... e quem faz cosplay é algo bom pra evitar a depressão porque a pandemia tem deixado as pessoas deprimidas, estressadas. Aí quando estou muito estressada eu coloco um cosplay, faço uma maquiagem e vou tirar foto aqui no meu quintal mesmo, no máximo saio na rua do condomínio pra tirar fotos. Depois mexo nas fotos... isso ajuda muito! Os encontros virtuais, os concursos online, é a nova cena cosplay, a cena cosplay da pandemia. E estamos torcendo muito... assim, a gente já tá se mexendo pra ter um super evento cosplay depois da pandemia pra gente se encontrar. Cara, vai ser assim, a alegria da gente!³⁴

Figura 22. Concurso *cosplay* no *Sesc Geek online*.



Fonte: <www.youtube.com/sescgoias>. Acesso em novembro de 2020.

Este conjunto de imagens foi apresentado junto ao texto para emitir e demonstrar uma imagem mais consistente de como são e se realizam os eventos de cultura pop nas cidades de Goiânia e São Paulo, antes e pós pandemia. Elucidando a importância destes encontros entre os sujeitos pesquisados, provocando neles a imensa satisfação de compartilharem suas preferências em comum, se divertirem e até mesmo competirem nos concursos *cosplay*.

³⁴ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevista com a cosplayer Helena Pires. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Impulsionadora da cultura *cosplay* e dos concursos existentes nos eventos, a indumentária dá materialidade ao imaginário dos e das *cosplayers*, desafiando estes a produzirem seus melhores trajes, sempre que possível. No próximo capítulo será exposto as motivações e caminhos percorridos no processo de produção da indumentária até que esta esteja concebida, bem como sua importância na modificação da paisagem, mesmo que de maneira momentânea.

Capítulo 2: A indumentária *cosplay* e a paisagem

2.1 Da elaboração ao vestir-se

Inserido no *Cosplay*, o *Cosplayer* se depara com a necessidade de produzir sua indumentária, seja com roupas já existentes ou na confecção de novos trajes e acessórios onde brinca com tecidos, inova, cria e faz adaptações, gerando um movimento de materialidades. Nunes (2015, p.44), ao argumentar sobre os modelos estéticos presentes na cultura *cosplay* assinala que:

A cena *cosplay* não se limita aos eventos, estende-se com a circulação de formas estéticas, como a roupa, a peruca colorida, as lentes, máscaras, maquiagens e acessórios, tais quais armas, espadas, escudos, sobre o corpo do *cosplayer* em sua dimensão corpo-mídia ocupando a cidade igualmente transformada em uma cidade midiaticizada graças a estes fluxos que alimentam o que Straw e Boutros (2010) chamam de cultura da circulação, definidora da condição urbana.

As vestimentas e os modos de vestir como um desdobramento da moda, são elementos dotados de sentidos, símbolos e signos que desvelam experiências e identificação no contexto contemporâneo. Os mais diferentes trajes assumem além das funções de diferenciação, vestir e cobrir o corpo, o exercício de comunicar mediante uma linguagem não verbal capaz de evidenciar parte de uma cultura. “A moda, o traje e a indumentária são formas de comunicação” (BARNARD, 2003, p. 57). Desta maneira, os *cosplayers* ao usufruírem de roupas para se estabelecerem sujeitos da cultura *cosplay*, acabam por adotar a linguagem das vestimentas de maneira lúdica para manifestar sua identidade, preferências, subjetividades, expressões e maneiras de “estar no mundo”.

Esta indumentária vem no contexto do *Cosplay*, dar materialidade através do traje, como uma brincadeira com roupas, superando apenas um consumo no intuito de distinção, desempenhando um consumo de perspectiva lúdica. Lipovetsky (2007, p.68) indica: “consumir era distinguir-se, é cada vez mais ‘jogar’, espairer, conhecer a pequena alegria de mudar uma peça na configuração do cenário cotidiano”.

Enquanto consumidor e disseminador de uma estética, os *Cosplayers* por meio da indumentária se distinguem dos demais grupos da cultura pop a partir de seus gostos subjetivos, Lipovetsky (2013, p.211) define como “escolha da própria aparência de acordo com a imagem pessoal que queremos dar de nós mesmos, expressão estética de si”, utilizando da vestimenta inspirada em personagens, para comunicar o que é subjetividade e afetividade, se tornando parte da pluralização e fragmentação da cultura jovem.

Como já visto no capítulo anterior, o *cosplayer* inicia o processo de desenvolvimento da indumentária *cosplay* ao escolher um determinado personagem, e busca nele referências como identificação pessoal, física e até mesmo psíquica, elementos estes repletos de sensibilidade e que estão por trás da vestimenta. A partir disso começa de fato a produção do *cosplay* em busca dos tecidos e demais materiais que mais se ajustam ao perfil do personagem e que sejam possíveis de manipular e serem confeccionados por costureiras ou pelos próprios *Cosplayers*. Todos os *cosplayers* entrevistados afirmam que é um processo trabalhoso e que necessita de criatividade, podendo ser executado sozinho ou em muitos casos contando com a ajuda de outros *cosplayers* ou *cosmakers*, como é possível observar nos relatos de Helena e Matheus:

Eu sempre digo que pra ser *cosplayer*, você tem que ter criatividade! Porque assim, às vezes você tá sem dinheiro e quer ir num evento, quer tirar umas fotos bonitas, né? Cara, se você tiver criatividade, você faz um *cosplay* de armário, ou você pega... igual eu fiz agora na quarentena eu fiz um que me deixou muito orgulhosa. Eu fiz a Winifred Sanderson, desmanchei um vestido, fiz o casaco dela com um vestido de veludo que eu tinha, enfeitei ele com pedaços de renda e ficou bem legal! Peguei a peruca da princesa Merida e fiz a Winifred, e tudo com o que eu tinha em casa. Então é um pouco de tudo. Eu tenho uma amiga que é costureira então ela me ajuda quando eu não consigo, porque eu também costuro, mas tem coisas que eu não consigo fazer, aí eu peço a ajuda dela. Também uso ajuda de um *cosmakers*, tem algumas coisas que não consigo mesmo fazer, como armaduras, então eu compro dos *cosmakers*, eles fazem pra mim e fazem muito bem. Tem o Fernando que é de Goiânia, faz tudo pra gente, é nosso *cosmakers*, ele é ótimo!³⁵

No começo eu não sabia costurar, né? Costurar é algo mais complicado. O primeiro *cosplay* que eu fiz do sSorpion, fiz a versão do Mortal Kombat 3. A roupa toda preta que ele usa por baixo, eu comprei, e então só montei o colete, braceletes, isso eu mesmo fiz. Só que depois fiz um *cosplay* de Luigi, do Super Mario e esse eu já comprei de um *cosmakers*, mas sempre tinha algo no traje que eu fazia, porque eu queria deixar minha marca lá. E falar: “foi eu quem fez isso aqui”. Com o tempo fui desenvolvendo, fui aprender a costurar, aprender a fazer peças mais complexas como armas. Hoje em dia muitos *cosplays* que fazemos, sempre conversamos com outros *cosplayer* e/ou *cosmakers* para saber se alguém pode ajudar com alguma peça mais específica. Claro que tem quem sempre faz o traje 100% sozinho, mas a grande maioria acaba precisando de alguma ajuda. Tem pessoas que tem mais habilidades com tecidos, outras com 3D, outras com EVA.³⁶

Citado pelos dois *cosplayers*, os *cosmakers* são pessoas que possuem o trabalho de elaborar *cosplays* para outras pessoas como fonte de renda alternativa ou principal, ao perceberem que possuem facilidade com pintura, costura, modelagem, design, etc. Com a necessidade dos *cosplayers* de alcançarem o que é considerado entre eles, um bom *cosplay*, é

³⁵ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

³⁶ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s.).

fundamental que seja feita uma análise minuciosa, percebendo cada detalhe como cor dos olhos, cabelo, acessórios, e a roupa em si.

Um trabalho tão elaborado e meticuloso muitas das vezes fica à cargo de um cosmaker de confiança do *cosplayer*. Geralmente estas indumentárias que exigem um alto padrão de qualidade são feitas para serem usadas em grandes eventos como a CCXP, e geram um elevado gasto financeiro, o que é comum entre *cosplayers* que participam de eventos desse porte e levam muito a sério a arte do fazer *cosplay*. A *cosplayer* Brenna durante entrevista revela como o *cosplay* da personagem *Boush* (figura 23), da franquia de filmes *Star Wars*, foi o qual ela teve seu maior custo:

O *cosplay* que eu mais gastei dinheiro foi a *Boush*, ela foi três mil reais. Ela foi meu segundo *cosplay* oficial, e ela custou isso tudo porque eu fiz com um cosmaker lá de Brasília que já é mais experiente. Aqui no Brasil mesmo não tem outra *cosplay* de *Boush*, eu era a única na época. Até me inscrevi no clube que é a 501 medial, que é de todos os *cosplays* de vilões da saga *Star Wars*, e você tem que seguir um certo padrão para conseguir entrar e ter um código.³⁷

Figura 23. Brenna e seu *cosplay* de *Boush* na CCXP19.

³⁷ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, dezembro de 2019.

Entretanto, por ser um meio heterogêneo, existe uma diversidade de realidades que se misturam entre a cultura *cosplay*. Conforme é explicitado, uma indumentária e seus respectivos acessórios, armaduras e “armas” ao serem melhor desenvolvidas demandam um gasto que nem todos podem ou estão dispostos a pagar pelos materiais ou serviço do cosmaker. Nestes casos há muita improvisação, utilização e reutilização de materiais que já se tornaram comuns no dia a dia dos *cosplayers*. Matheus relata durante entrevista a experiência de como foi produzir seu primeiro *cosplay*, e os materiais que utilizou para o *cosplay* de *Scorpion*, personagem do game *Mortal Kombat*, como por exemplo o EVA, TNT (tecido não tecido) e epóxi. A *cosplayer* Brenna expôs também suas experiências com a confecção de *cosplays* ao relatar o uso de MDF, tintas e cartolinas para desenvolver a cabeça de um unicórnio (figura 24). A partir disso, o que torna possível o *cosplay* se concretizar é a junção da imaginação, inovação e paciência.

Fui e fiz eu mesmo meu primeiro *cosplay*, porque durante o tempo que fui pesquisando, eu vi que muitos faziam seu próprio *cosplay*, e corri atrás de fazer o meu. Naquela época era muito difícil achar alguém que vendesse, e também importar era muito difícil. Fui atrás e comprei EVA, comprei material de papelaria e montei meu primeiro *cosplay*, que foi do *Scorpion*, do jogo *Mortal Kombat*. Foi legal, divertido, descobri como funcionava.³⁸

O *cosplay* da *Gamora* mesmo eu mandei fazer ele inteiro, eu fui em campinas escolher tecido por tecido, ajudei a costureira a desenhar e fizemos o *cosplay* assim.

³⁸ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

A arma eu fiz com um amigo meu que imprime peças em 3D, aí eu colei, lixei, pinte. O *cosplay* do *Fortnite* também foi bem parecido, eu comprei um macacão no ebay, e ele veio desregulado. Tive que regular, acrescentar mais algumas coisas, fiz um unicórnio inteiro do zero de EVA, papelão e tintas... tem algumas peças que são feitas em MDF, mas a maioria são em EVA para não ficar tão pesado.³⁹

Figura 24. O unicórnio de EVA.



Foto disponível em: < <https://www.instagram.com/p/BvJwN7BAKe-/>>

Uma questão levantada durante entrevista com os *cosplayers* foi sobre as facilidades e dificuldades em encontrar as roupas, tecidos, perucas e demais materiais indispensáveis para a confecção da indumentária *cosplay*. Em Goiânia as *cosplayers* Helena, Brenna e Thaiza

³⁹ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

contam que não há tantos obstáculos no que diz respeito a encontrar materiais e citam o bairro Campinas como um bom local comercial para a procura, ou quando não conseguem o que precisam recorrem à produtos vendidos em outras cidades, como São Paulo:

Olha, por incrível que pareça em Goiânia é mais fácil de achar... eu tenho mais dificuldade de achar aqui em Brasília, Goiânia é bem mais fácil. Na verdade você encontra material básico, o resto é pela sua criatividade, do básico você cria. Tem muita coisa que a gente consegue fazer com EVA, EVA é vida!⁴⁰

[...] é tudo questão de você saber onde procurar mesmo. Lá em Campinas é um labirinto de coisas, mas você encontra tudo lá! Apesar de às vezes você não achar alguns tecidos, você acha coisas parecidas. A questão é que às vezes as pessoas não querem produzir algo do zero, e aí fica mais complicado de achar coisas prontas, entendeu? Então assim, achar as coisas você acha, a questão é que pode não ser igual, você pode ter mais trabalho pra fazer aquilo, mas você acha!⁴¹

Olha, Campinas ali tem muita coisa, muita coisa mesmo! De certa forma a gente ainda tem vantagem aqui, eu converso muito com a Dona Solange, não sei se você conhece ela, o pessoal a chama de Tia Sol, na internet. É uma *cosplayer* lá do Amazonas, uma senhorinha que veste de Muriel do desenho Coragem o Cão Covarde. Ela disse que peruca demora muito para chegar. Eu encontrei uma loja em São Paulo que o preço fica quase equivalente, a gente pedia de fora tudo, só que o dólar tá muito alto. Então encontrei uma loja em São Paulo, no interior de São Paulo que o frete é super em conta e as perucas são de fibra orgânica, parece cabelo de verdade!⁴²

No caso do *cosplayer* Matheus que é da cidade de São Paulo, a busca por estes materiais mencionados é mais facilitada, o que é muito importante e interessante para ele que além de *cosplayer* é também *cosmaker* e se encarrega de produzir indumentárias *cosplay* para outras pessoas. Isso é possível por consequência de uma metrópole nacional, com uma grande diversidade comercial.

Aqui tem muitas vantagens, principalmente quando você é *cosmaker*, porque pra isso você precisa de material para montar o *cosplay*, e aqui tem muita opção por ser muito grande ou às vezes a fábrica dos materiais estão aqui, a variedade de tecidos é enorme.⁴³

⁴⁰ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

⁴¹ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

⁴² Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

⁴³ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s.).

Após o processo de produção dos indumentos, seja de um *cosplay* complexo que eventualmente demanda meses de execução, ou um *cosplay* improvisado, são nos eventos e nos corpos-vitrines dos *cosplayers* que a indumentária se torna muito mais do que uma materialidade, correspondendo à um vestir repleto de sentido, dotado de signos e símbolos. Ao estarem vestidos com seus *cosplays* e performarem gestos dos personagens (figura 25) nos mais diferentes espaços das cidades que são escolhidos para receber os eventos de cultura pop ou encontros, os e as *cosplayers* estabelecem uma conexão entre o que é real e ficcional, concretizando o que faz parte de um imaginário e se tornando uma extensão da ficção.

Figura 25. O *Máskara* dançando salsa.



Foto de Yhanka Louza. São Paulo, agosto de 2019.

Ao fim dos momentos de dimensão fantástica nos eventos, após retirarem suas indumentárias e guarda-las em seus guarda-roupas para a próxima oportunidade, os *cosplayers* se veem “de volta” à realidade do cotidiano, em uma relação de dualidade entre ser e não ser um personagem fictício. Entretanto, estes trajes não se findam no instante em que são guardados, continuam a comunicar e a desempenharem sua ludicidade e distração.

Até serem utilizadas novamente em determinado evento, as indumentárias *cosplay* permanecem por exemplo nas redes ao serem compartilhadas através de fotografias, colaborando até mesmo com *cosplayers* que desejam produzir trajes do mesmo personagem e trocam dicas e informações uns com os outros sobre tecidos, modelagens, dentre outros materiais, conforme exposto pela *cosplayer* Brenna:

Eu tenho no Facebook um grupo de *cosplays* da Rey, que a maioria são do Estados Unidos, e entrei no grupo para saber qual seria o melhor tecido para comprar e fazer minha roupa, e essas pessoas me ajudavam a achar o tecido correto. Além das redes sociais ajudarem as pessoas terem mais conhecimento sobre a cultura *cosplay*, as pessoas vão se ajudando. Porque se você vê alguém que fez um *cosplay* que ficou melhor que o seu, você pode ir perguntar o que ela fez para ficar assim.⁴⁴

Outro exemplo elucidativo é a experiência de levar um pouco da prática *cosplay* para dentro de casa, ao se vestirem para transformar momentos de monotonia, fazer fotografias e se divertir. Sanches (2015, p. 240), comenta: “é justamente nos espaços entre a cena *cosplay* e a ‘não cena’ *cosplay* que se percebe o que move o consumo das fantasias e brincadeiras: o desejo de ir além da atomização do consumo, da atomização das nossas casas”. Ao se sentir entediada ou aborrecida com algo, Helena alega vestir seus *cosplays* em casa (figura 26) para se divertir, distrair e se sentir melhor, prática que se intensificou no período de isolamento por covid-19.

Nessa pandemia a gente tá... o *cosplay* está tendo um papel fundamental, impedindo que nós fiquemos deprimidos. Porque sem os eventos, sem poder se encontrar, cada um na sua casa... e quem faz *cosplay* é algo bom pra evitar a depressão porque a pandemia tem deixado as pessoas deprimidas, estressadas. Aí quando estou muito estressada eu coloco um *cosplay*, faço uma maquiagem e vou tirar foto aqui no meu quintal mesmo, no máximo saio na rua do condomínio pra tirar fotos. Depois mexo nas fotos... isso ajuda muito!⁴⁵

⁴⁴ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

⁴⁵ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Figura 26. *Marge Simpson* isolada durante a pandemia.



Foto disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CSr8bmxJi2A/>>.

Mais uma vez, é possível constatar como a prática da cultura *cosplay* através da indumentária, permite que por algumas horas, os *cosplayers* possam trazer para suas vivências uma soma de significados, símbolos e sentimentos. É a partir disso que o *cosplay* viabiliza, de maneira particular e subjetiva, que narrativas ficcionais saiam das telas ou de uma história em quadrinhos.

Nesta transposição da ficção para a realidade mediante ao uso dos indumentos, acessórios, máscaras, “armas”, “escudos”, “espadas”, e também dos gestos, os sujeitos que compõem a cultura *cosplay* transformam a paisagem costumeira dos locais onde estão inseridos, seja através de suas próprias percepções enxergando ali um potencial palco e cenário imaginário, ou pela percepção do outro que os observa. Posto isso, adiante será possível compreender a relação do *cosplay* com a paisagem da metrópole.

2.2 Modificando a paisagem

Os *cosplayers* se deslocam pela metrópole, indo de encontro uns com os outros em eventos de cultura pop, ocupando espaços variados, sejam eles públicos à exemplo de parques, praças, ou privados, como escolas, faculdades, hospitais, centros culturais e de eventos, gerando um movimento lúdico, definido por performances e estimulando a *flânerie*.

Geralmente vestidos em seus trajes, que notoriamente fogem de uma indumentária do cotidiano considerada “comum” pela sociedade, praticam sua existência no espaço geográfico e estabelecem uma relação concreta que Dardel (2015, p.1), reconhece como “*geograficidade*”, sendo este um modo de existir do homem e de habitar o mundo; assim como modificam a paisagem por onde transitam, conferindo a ela um novo significado.

Para levantar esta discussão entorno da transformação da paisagem, é pensado neste conceito em uma análise a partir da Geografia Cultural e Humanista, considerando o vínculo subjetivo da sociedade com o meio e o mundo vivido, neste caso, especialmente da cultura *cosplay*. Os *cosplayers* imprimem suas expressões na paisagem natural/geográfica de São Paulo e Goiânia através da linguagem não verbal dos indumentos repletos de símbolos e signos, e a altera resultando em uma paisagem cultural/*cosplay*, mesmo que de maneira efêmera; tendo em vista que é transitória a permanência destes sujeitos nos espaços de encontro *cosplay*. Portanto, conforme indica Sauer (2012, p.201), “A paisagem cultural é modelada a partir de uma paisagem natural, por um grupo cultural. A cultura é o agente, a área natural é o meio, a paisagem cultural o resultado”.

O *cosplay* se apresenta como um elemento da paisagem contemporânea, e transforma a mesma a partir do momento que “quebra” com o comum, quando o *cosplayer* mediante um imaginário enxerga na paisagem de um certo espaço a potencialidade de se tornar uma paisagem de narrativas ficcionais; da mesma maneira que ao estar vestido conforme um personagem midiático acaba por causar espanto ou curiosidade a quem os nota a partir da percepção de uma pessoa que está de fora da brincadeira.

A paisagem *cosplay* é, portanto, múltipla de sentidos, significações e símbolos. Para apreender o que é inscrito nas paisagens Cosgrove (2012, p.227) afirma que: “necessitamos de um conhecimento da ‘linguagem’ empregada: os símbolos e seu significado nessa cultura”. Conforme já exposto, utilizando da linguagem não verbal das vestimentas e dos gestos performáticos, os *cosplayers* registram na paisagem o que simbolizam os personagens optados por eles para executar o *cosplay*, tendo como exemplo a princesa Rapunzel do longa

metragem de animação “Enrolados”. Ela se apresenta durante a narrativa como uma personagem independente, afinal viveu sozinha e presa em uma torre no decorrer de vários anos, sendo assim, traz em sua identidade o simbolismo da força, responsabilidade e sabedoria feminina. A *cosplayer* Thaiza ao selecionar esta personagem (figura 27) para a prática *cosplay*, estende o símbolo da mesma para as paisagens presentes nos espaços que habita. A *cosplayer* comenta: “Filmes da Disney eu peguei algumas das princesas, mas poucas também porque meu lado princesinha nasceu meio quebrado, então eu faço a Rapunzel na versão do filme Enrolados, que é totalmente desorientada, mas tem o lado feminino determinado”⁴⁶.

Figura 27. Rapunzel vai à universidade.



Foto do acervo pessoal da *cosplayer*.

⁴⁶ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

Nesta ocasião (figura 27) Thaiza estava em um evento realizado na universidade em que trabalha, um local à priori completamente impensado para essa prática, com uma atmosfera e paisagem de um espaço voltado para o trabalho e estudo, mas que na presença periódica de Thaiza vestida em seu *cosplay* ganha um novo significado simbólico ao se tornar um produto desta apropriação e transformação momentânea. Significados simbólicos estes que demonstram como a paisagem do local em questão é possível também ser uma paisagem de ludicidade.

A transformação da paisagem pela cultura *cosplay* e seus sujeitos é evidentemente na visualidade, seja a partir da percepção e concepção do *cosplayer* que faz de determinadas paisagens sua paisagem fugidia de um enredo fictício, ou do outro que os observa realizar seus gestos performáticos vestidos com suas diversas indumentárias *cosplay*.

Partindo da perspectiva da paisagem enquanto aspecto visível do espaço geográfico e do modo de olhar não apenas no sentido da visão, mas também no sentido de produção de significação, o ser humano em sua experiência com o mundo vivido atribui definições a partir da percepção. Como destaca CABRAL (2000), a importância está em compreender que esta percepção não se trata de observar o que lhe é dado de maneira indiferente, mas sim facultando uma interpretação. Desta maneira, tanto os *cosplayers* quanto quem os observa a partir de um olhar exterior acabam por atribuir sentidos subjetivos.

Pensar na paisagem como área de percepção e produto de uma relação intersubjetiva entre os sujeitos que a produzem e transformam, é dar a ela a posição de portadora de sentidos sócio-culturais. Berque (1998, p.239) exemplifica estas questões adotando os seguintes conceitos de paisagem:

A paisagem é uma marca, pois expressa uma civilização, mas é também uma matriz, porque participa dos esquemas de percepção, de concepção e de ação – ou seja, da cultura, que canalizam, em certo sentido, a relação de uma sociedade com o espaço e com a natureza e, portanto, a paisagem de seu ecúmeno.

Nesta lógica, a paisagem é uma marca ao se tornar produto das experiências humanas com o meio, um aspecto perceptível e objetivo. É também uma matriz, por transmitir sua substância e produto na consciência e nas composições espaciais. Imagem e percepção da imagem, visível e concebida, entre o real e o imaginário manifestado no espaço geográfico.

Com a cultura *cosplay* a ficção ganha outra dimensão na paisagem, os *cosplayers* adaptam de maneira imaginária a paisagem das metrópoles, buscando nela referências do que existe nas narrativas ficcionais. A paisagem presente no espaço urbana das metrópoles passa a ser o cenário onde o *cosplayer* transita e se imagina inserido na ficção.

Para Berque esta relação do olhar, da observação a partir dos diferentes sujeitos, está intrinsecamente relacionada à paisagem, indo além de um sentido físico do corpo humano, mas lhe atribuindo a significação aqui abordada, que ele expõe:

Inversamente, a paisagem não é o “espelho da alma”. Ela se refere a objetos concretos, que existem realmente em torno de nós. Não é um sonho nem uma alucinação, porque, mesmo se aquilo que ela representa ou evoca pode ser imaginário, ela exige sempre um suporte objetivo. [...] Dito de outra maneira, a paisagem não reside somente no objeto nem somente no sujeito, mas na interação complexa destes dois termos. Esta relação, que põe em jogo diversas escalas de tempos e de espaço, implica tanto na instituição mental da realidade, como na constituição material das coisas. (BERQUE, 2013, p.26).

A relação do homem entre si e com o meio, estabelece então o vínculo com o subjetivo e objetivo. A paisagem é uma fresta que a partir da subjetividade, se expande, propiciando múltiplas possibilidades, que não são determinadas, e se encontram em constante cinesia.

O *cosplayer* Matheus durante relato em entrevista expõe como gosta de fazer fotos do personagem *Ash* pela cidade São Paulo (figura 28), visto que a trama da tele série *Ash vs. Dead Evil* por vezes se passa em uma cidade grande onde há diversos arranha-céus. Na capital paulista o *cosplayer* encontra o cenário perfeito, e que em sua percepção subjetiva, em seu imaginário, é tal qual o cenário da série. Matheus afirma: “É positivo fazer *cosplay* aqui em São Paulo por vários motivos, um deles é que tem bastante lugar para fazer foto, lugares que lembram a paisagem do filme, e isso é muito importante para o *cosplayer*, você ter cenário pra fotografia”⁴⁷.

Esta concepção de São Paulo apresentada pelo *cosplayer* Matheus como espaço oportuno para materializar o que está no imaginário, pode ser assimilada segundo Bresciani (apud Lemos e Scarlato, 2006, p.28), como: “estrutura física que tem referências e fornece elementos para os símbolos e memórias coletivas, que convivem em nosso imaginário com a cidade labiríntica e moldável das vidas pessoais, onde recordações compõem memórias sem lugar definido que fundam a cidade simbólica, diversa e semelhante na forma de como se vê nomeada”.

⁴⁷ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

Figura 28. *Ash* entre o cenário real e imaginário.



Foto do acervo pessoal do *cosplayer*.

Os deslocamentos dos *cosplayers* e seus *cosplays* atribuem dimensões estéticas à cidade, geram sociabilidade, difusão de sensibilidade, identidade, expressões e gestos performáticos. Esta presença causa na paisagem uma transformação efêmera nos momentos de encontros *cosplay*, apresentando cores, linhas, formas e volumes, mediante a indumentária. Assim como gera curiosidade e certa incredulidade por parte de quem está “de fora” da brincadeira e não compreende do que se trata, há quem se diverte e aprecia a cultura *cosplay* e outros que com uma percepção diferente acabam por visualizar com prejuízo a presença destes sujeitos culturais na paisagem.

Ao provocar uma alteração momentânea na paisagem a partir de indumentárias e uma prática fundamentada na ficção, a cultura *cosplay* pode ser considerada uma cultura emergente, de acordo com análise de Cosgrove (2012, p.234) a respeito das culturas e simbolismos presentes nas paisagens humanas. O autor expõe:

As culturas emergentes são de muitos tipos, e algumas se revelam muito transitórias e com impacto permanente relativamente pequeno sobre a paisagem. [...] Contudo, todas têm sua própria geografia e seus próprios sistemas simbólicos. Está na natureza de uma cultura emergente oferecer um desafio à cultura dominante existente, uma visão de futuros alternativos possíveis. Assim, suas paisagens têm, muitas vezes um aspecto futurista e utópico. [...] As culturas emergentes frequentemente estão expressas em planos – paisagens de papel. Não são, por isso, menos interessantes ou relevantes para o estudo geográfico, porque toda utopia é tanto uma visão ambiental quanto social.

Levando em conta o desafio da cultura emergente de apresentar visões alternativas à cultura dominante, conforme exposto por Cosgrove, o desafio da cultura *cosplay* é que sua forma de expressão por meio da indumentária e do gesto, e seu imaginário que relaciona a paisagem real e a paisagem fictícia, sejam compreendidos pela cultura predominante. No entanto, está não é uma tarefa fácil para os *cosplayers*, mesmo em uma sociedade diversa e plural, principalmente em grandes centros urbanos como São Paulo e Goiânia, há uma cultura dominante que molda as percepções dos diferentes sujeitos sociais.

Neste sentido, a cultura *cosplay* e seus adeptos, lidam com a dualidade de serem bem vistos e compreendidos, ou receberem os olhares e comentários negativos de quem não busca aceitar o que foge do comum. Seja em Goiânia ou São Paulo, ambas as situações ocorrem, conforme o depoimento dos *cosplayers* entrevistados.

Para ilustrar esse tipo de situação, a seguir serão apresentados relatos dos *cosplayers* ao serem questionados sobre como se sentem ao saírem pelos diferentes espaços urbanos da cidade e terem que lidar com os olhares de quem está em posição exterior em relação a cultura *cosplay*. O *cosplayer* paulista, Matheus, residente na capital, conta que prefere se vestir ao chegar no local onde ocorrem os eventos e encontros *cosplay*, pois já se sentiu um enorme incômodo ao ser observado por outros transeuntes da metrópole. Ele explica:

Eu saí uma vez de casa com *cosplay*, foi bem no começo, foi quando fiz o Luigi do Super Mario. Foi constrangedor, terrível, me senti mal. Muitas pessoas olham estranho, fazem comentários de mau gosto. Tem *cosplayer* que gosta de já sair de casa com o *cosplay*, eu não me sinto muito bem com isso. Não me sinto confortável de estar de *cosplay* fora do ambiente.⁴⁸

Uma circunstância como esta apresentada pelo *cosplayer*, revela uma faceta que contrapõe com o objetivo da prática cultural em questão, quando o sujeito cultural inserido no

⁴⁸Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

cosplay com o objetivo de se divertir acaba por vivenciar a rejeição atrelada ao que já foi reconhecido neste trabalho como cultura dominante.

Em contrapartida, Thaiza, *cosplayer* goiana, revela se sentir mais confortável com os olhares que recebe na cidade de São Paulo, diferente de quando está em Goiânia. Para ela, a aceitação da cultura *cosplay* ocorre com mais frequência, vejamos:

Isso é outra coisa que foi extremamente normal lá em São Paulo, andar no metrô de *cosplay*, ninguém te olha com a cara esquisita. Às vezes só perguntam se está tendo evento e onde é. Aqui em Goiânia na hora que entrei no eixo-anhanguera de Mística, o povo foi tudo para frente do ônibus, e eu fiquei no fundo.

Destarte, analisando ambas as experiências dos dois *cosplayers*, nota-se a dualidade da aceitação positiva e negativa entre os sujeitos que percebem a presença inusitada da cultura *cosplay*. Em Goiânia, a situação não se difere muito, ao possuir também a presença de uma dualidade, afinal a sociedade é constituída de sujeitos coletivos que dispõem de percepções dispares, mas de acordo com o que foi evidenciado pelas *cosplayers* goianas Brenna e Helena, na capital goiana, a aceitação de uma cultura emergente como o *cosplay* é ainda composta de bastante rejeição. Vejamos:

Você escuta de tudo! Escuta coisas boas... tem pessoas que param você para tirar foto, acham muito legal. Eu já tive o prazer e desprazer de tudo, de experimentar os dois lados na rua mesmo, de pessoas falando perto de mim para eu ouvir: “Nossa, como tem coragem de sair desse jeito? De se vestir assim?”. Eu fico super feliz com os comentários ruins e os bons, eu penso assim: “Falem mal, mas falem de mim!”. Então, tá tudo bem! Quer dizer que eu estou sendo notada. Acredito mesmo que nós modificamos a paisagem, não é comum ver... nós tivemos um problema com isso no shopping, porque um segurança expulsou a gente do shopping. Uma das justificativas que deram para a gente, é que chamávamos muita atenção do público, e com isso tirava a atenção do público de comprar, porque o shopping é um lugar para comprar, e nós estávamos tomando o espaço, roubando a cena do shopping. Então assim, a questão da espacialização dos *cosplay* é muito interessante, porque tem espaço que a gente chega e enfeita a festa, tem locais que as pessoas ficam super felizes com a nossa presença. Já tem outros espaços que reclamam que estamos roubando a cena. Então nós *cosplayers* enfrentamos de tudo!⁴⁹

Gera uma curiosidade muito grande nas pessoas pelo fato de simplesmente você vestir o que quer vestir. Imagina só se eu quisesse usar aquela lente todos os dias? As pessoas aqui principalmente... eu morei muito tempo fora e eu aprendi que você pode sair nu na rua que ninguém liga, agora aqui não, aqui se você está com uma roupa que seja um pouco mais diferente... uma roupa do seu guarda roupas mesmo, as pessoas já olham pra você como se você fosse de outro mundo. E eu acho isso engraçado, mas engraçado porque as pessoas ainda não evoluíram o suficiente para verem que cada um pode se vestir da maneira que quiser. Olhar é normal, todo mundo olha mesmo, mas deixar a pessoa desconfortável ao ponto de saber que está

⁴⁹ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

sendo observada é muito ruim. Mas *cosplayer* já está acostumado com isso, pra ser *cosplayer* você tem que se acostumar.⁵⁰

Os *cosplayers*, conforme apresentado nas respostas, lida com os sabores e dessabores de praticar a cultura *cosplay*, se divertindo ao demonstrar nas indumentárias suas identificações repletas de memória e diversão, ou por vezes recebendo críticas à maneira como expressam suas identidades. Fato é que, a presença desejada ou indesejada dos *cosplayers*, chama a atenção dos que estão ao redor e transforma a paisagem momentaneamente com suas vestimentas nada convencionais.

Apesar de situações indelicadas como as apresentadas acima, os *cosplayers* entrevistados procuram abstrair o que ocasionalmente escutam ou ainda buscam se adaptar para evitar o constrangimento, como Matheus que opta por vestir seu *cosplay* apenas ao chegar no local de evento, permanecendo firmes em seus desejos de trajar e performar um personagem, desvelando maneiras de estar no mundo.

Escolhi apresentar os relatos dos *cosplayers* para de fato exibir a o dualismo enfrentado por eles, onde as experiências expostas revelam de forma densa e concreta os sabores e dissabores vivenciados pelos *cosplayers* ao se tornaram parte da paisagem urbana. Encerro esta reflexão com uma frase dita pela *cosplayer* Brenna: “Mas *cosplayer* já está acostumado com isso, pra ser *cosplayer* você tem que se acostumar com os bônus e ônus”.

⁵⁰ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

Capítulo 3: Memória e afeto: relatos e experiências dos *cosplayers*

3.1 Para além de uma brincadeira

Na cultura *cosplay* o tempo de lazer excede para além dos eventos, e torna-se também tempo de circulação de materialidades e artefatos, tempo de trabalho, e tempo de sentimentos promovidos pela prática. (NUNES, 2015, p.57). Para muitos *cosplayers*, o fazer *cosplay* passa a ser parte do dia a dia, as expressividades presentes na cultura transformam-se em expressividades do cotidiano, e por vezes se estendem para diferentes espaços, como o de trabalho.

Embora a cultura *cosplay* tenha em sua estrutura uma forte ligação com o lúdico - onde as lembranças e os desejos da infância surgem e ganham formas através da brincadeira e performance - esta é uma prática que une jovens, crianças, adultos, portadores de necessidades especiais, diferentes gêneros, permitindo que todos se divirtam e compartilhem interesses em comum, independentemente da idade, revelando com esta é uma cultura multifacetada. No *cosplay* a condição de ser jovem é infinita.

Destarte, a partir da presença dos adultos que fazem *cosplay* é que surge a relação entre a prática lúdica e o trabalho, sendo importante deixar claro que nem todos estabelecem esse tipo de vínculo, mas é algo recorrente entre os *cosplayers* e a cultura. Eles se sentem preenchidos de tal forma pela satisfação em fazer *cosplay*, que acabam encontrando maneiras de ampliar esta alegria para os diversos âmbitos de suas vidas pessoais.

Diante dos diferentes trabalhos e profissões que estão por trás dos *cosplayers*, há também experiências diversificadas que permitem remodelar modos de trabalhar, mesmo que em algumas situações isso pareça inviável e fora de contexto. É baseado nesse desafio que certos sujeitos inseridos na cultura *cosplay* assumem ocasionalmente a indumentária *cosplay* em seus trabalhos.

Acerca da união e conciliação entre o *cosplay* com seu aspecto lúdico, desprendido, transitório, e a esfera sistêmica do trabalho, as *cosplayers* Thaiza e Helena apresentaram seus relatos e experiências. Ambas possuem ofícios distintos, mas compartilham a aventura de transportar a mágica do *cosplay* para seus respectivos empregos, mesmo que isso signifique superar alguns desafios.

A *cosplayer* Thaiza é professora de Química no ensino fundamental e também no curso de engenharia em uma universidade particular. Pessoas que não são acostumadas ou estão de fora da cultura *cosplay*, ao observarem Thaiza vestida em algum dos seus vários

cosplays, dificilmente imaginam que a pessoa que está ali caracterizada como um personagem fictício pode vir a ser uma professora. Justamente por remeterem o *cosplay* a algo infantilizada, acreditam que adultos não possam se envolver neste meio. A *cosplayer* comenta: “[...] as pessoas acham que não temos mais nada para fazer da vida, às vezes olham para gente e não conseguem entender que atrás daquele personagem tem um ser humano que trabalha, que tem família, que estuda, né?”.⁵¹

Contudo, ainda que ocorra uma concepção rasa com relação aos adultos que compõe a cultura *cosplay*, a verdade para quem está inserido ou conhece de fato, é de que ser *cosplayer* não exclui ninguém de ser maduro e responsável. E foi justamente pensando na responsabilidade de sua profissão como professora que Thaiza optou por estender a ludicidade da prática *cosplay* para a prática docente, não só no ensino básico, como também no superior.

Perante o desafio de expor um conteúdo de química para uma turma de terceiro ano do ensino médio, Thaiza pensou no *cosplay* como uma nova metodologia para levar à sala de aula e ajuda-la em uma didática que facilitasse o entendimento dos alunos a cerca do assunto.

A *cosplayer* comenta:

[...] eu precisava entrar numa parte do conteúdo, que para uma grande maioria é extremamente chata. Mesmo eu sendo da parte da química, eu tenho que entrar... Eu não consigo entrar direto, tenho que falar sobre átomo, preciso que a pessoa entenda o panorama que levou a construir o conceito de átomo, entendeu? Então eu tinha que entrar numa parte de conceitos históricos. Eu falei: “Como que eu vou ensinar uma parte de história, relacionada à química, sem fazer esses meninos dormirem na sala?”. E aí eu fui fazendo uma retrospectiva, na parte lá do Egito antigo, da idade média, e aí como o período da idade média ele tem um foco muito grande, tanto de expansão de conhecimento, quanto de retração dele mesmo, por conta das perseguições... Eu falei: “Aqui que eu vou pegar!”. E aí criei uma bruxa meio genérica, para dar aula para falar da questão da dificuldade como que era a ciência, como a ciência era desenvolvida nesse período, e da dificuldade que as mulheres tinham em entrar nesse meio. De todas as perseguições, todas as taxações em cima da figura da mulher. Aí surgiu a partir disso!⁵²

⁵¹ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

⁵² Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

Figura 29. O *cosplay* como metodologia em sala de aula.



Foto do acervo pessoal da cosplayer.

A partir dessa experiência e aceitação por parte da escola e dos alunos, a professora e *cosplayer* Thaiza estendeu esta metodologia para uma turma de engenharia elétrica na universidade particular em que a mesma ministra suas aulas. Nos dias de prova ela se utiliza do *cosplay* como uma brincadeira para aliviar o nervosismo, e costuma se vestir de personagens ligados a narrativas de terror, relacionando o dia de uma avaliação como um dia que causa medo em todos.

Tem um lance desse de da sala de aula que eu faço, mas é mais só na universidade, com os personagens de filme de terror para as provas. É muito legal! Aí o pessoal pensa: “nossa, aí é que eu não faço a prova!”. Eu comecei isso na turma da Engenharia Elétrica, porque eles só tem química no começo, e aí é aquela coisa, né? “Ah, a disciplina não é importante... não sei o que...”. Até entrar na parte de eletricidade mesmo... de trabalhar com as pilhas e tal, que eles percebem. E aí desde a primeira turma, onde eu não tinha feito isso até a turma seguinte onde eu fiz... o mesmo nível de prova, mas não as mesmas questões porque eu sempre altero alguma coisa. Mas assim, mesmo nível... porque é o mesmo conteúdo e você vê a diferença,

sabe? De rendimento, porque eu me visto, daí eu chego na sala 10/15 minutos antes. E aí os meninos: “cara meu deus do céu, a professora chegou, já vai começar a prova.”. Eles olham para mim e já começam a rir! Tem um fazendo o sinal da cruz... Outro fala: “socorro sai de perto de mim!”. Eles não me deixam fechar a porta porque eles querem ver o pessoal que tá saindo das outras turmas passarem, e sempre tem aquele que passa, dá uma olhadinha e pensa: “é isso mesmo que eu tô vendo?”. Parece que some aquele o peso que você carrega de: “meu deus, que prova difícil!”. Eu fiz a primeira vez realmente de brincadeira, aí quando tava chegando a n2, eles começaram a perguntar: “qual é o personagem da semana?”. Eu não tava nem lembrando, fui organizar e ficou!

A *cosplayer* uniu o útil ao agradável, ao incorporar duas práticas que são relevantes para ela, percorrendo novas possibilidades que a cultura em questão apresentou serem possíveis de desempenhar, permitindo que a aura de alegria e descontração do *cosplay* seja conhecida e vivenciada fora dos espaços, paisagens e ambientes comuns. Ainda durante seu relato, Thaiza pondera e explica que as escolhas dos personagens que leva para as salas de aula não são aleatórias, “se eu opto por levar isso para sala de aula, tem que ter uma relação com conteúdo. É para o menino olhar para o personagem, lembrar do conteúdo, e não olhar para mim e ficar viajando na sala, entendeu?”⁵³, demonstrando que se trata de uma metodologia com caráter lúdico e divertido, um mecanismo facilitador que chame a atenção dos alunos para o assunto abordado.

No caso de Helena, a associação do *cosplay* com o trabalho e profissão é um tanto distinta. A *cosplayer* quando não está nos eventos, atua como advogada e é mestre em direito do trabalho e direito processual do trabalho. Logo, o ambiente corporativo que a mesma está inserida se trata de um espaço onde o que é comum é a formalidade, seriedade e um código de vestimenta, hábitos e maneiras já postas para quem escolhe o Direito como profissão.

Assim como Thaiza, com a intenção de trazer novidade e quebrar um pouco com a formalidade presente no ambiente regulado do trabalho, Helena introduziu códigos da vestimenta *cosplay* em sua maneira de se vestir para o trabalho. Apesar de claramente ela não poder usar a indumentária *cosplay* para exercer sua profissão, a *cosplayer* viu nos acessórios a potencialidade de deixar a cultura por perto no seu dia a dia, e também de comunicar suas preferências, bem como a alegria que sente em poder se caracterizar. Ao questioná-la durante entrevista sobre a decisão de adotar essa postura, Helena sorriu e disse: “fui para o TRT 18 de Goiânia, e lá todo mundo é muito formal por conta da profissão mesmo, né? E aí eu chegava

⁵³ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

lá de perucas coloridas, óculos coloridos, e no começo o pessoal achava muito diferente. Uma coisa assim: ‘nossa, o que é isso?’”⁵⁴.

Mais uma vez superando qualquer preconceito, Helena mostrou sem medo sua verdadeira identidade no trabalho, mesmo que isso lhe custasse olhares curiosos por parte dos colegas. Feliz e muito à vontade de falar sobre sua vivência de conectar o *cosplay* com o trabalho, ela relata:

Depois com o tempo eles foram me aceitando melhor e até meu chefe chegou e disse: “Helena, no começo a gente tinha um pouco de medo de você, não acreditava muito no seu trabalho, na sua seriedade, mas fomos vendo que apesar de você chegar aqui de óculos azul e peruca vermelha, você é muito séria e muito competente. Alegrou o ambiente e mostrou pra gente que o diferente pode ser bom!”. Essa foi uma das coisas que me marcou para o resto da vida, sabe? Porque isso foi fantástico! Realmente aconteceu isso de alegrar o ambiente, depois com a minha presença lá, forçando um pouquinho essa barra com eles, eles começaram a se divertir mais, sabe? A trabalhar com mais alegria, eu via as pessoas sorrindo, e isso era bom! Porque assim, é claro que nós temos os horários... fazer processo é uma coisa que exige muito de você, exige muita concentração, muita seriedade. Não é brincar de trabalhar, mas tem sempre aquele espacinho do lanche, né?”⁵⁵

Além de levar alegria para o espaço do trabalho, sabendo ponderar os momentos viáveis e o que seria aceito vestir – mesmo que considerado inusitado –, Helena quebrou um padrão e preconceito consolidado não somente na advocacia, mas em variados ambientes corporativos, que não costumam questionar a capacidade intelectual e profissional dos homens a partir do que eles vestem, mas o fazem com as mulheres. Com suas diferentes perucas e óculos coloridos, Helena mostrou sua competência e revelou para seus colegas como momentos de descontração também são importantes.

⁵⁴ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

⁵⁵ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Figura 30. Códigos do *cosplay* no ambiente de trabalho da advocacia.



Foto do acervo pessoal da *cosplayer*.

Ainda explicando suas razões para apresentar essas novas possibilidades, maneiras e hábitos aos colegas, comenta: “Então assim, tem espaço pra tudo! No final eles entenderam isso, tinha espaço também para... na hora do lanche, numa festinha de aniversário, nós sermos menos formais, não precisa ser rígido o tempo todo. Tem espaço pra alegria!”⁵⁶.

Seria bastante simples interpretar as atitudes das *cosplayers* Thaiza e Helena apenas como experimentações da viabilidade de expandir o *cosplay* para o trabalho, mas para além disso estas atitudes falam sobretudo da relevância da memória de afetos pelos personagens, o propósito de trazer o lúdico para o cotidiano, tornando existente a mágica e alegria da brincadeira de fazer *cosplay*.

⁵⁶ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

A partir do momento que as *cosplayers* levam a prática *cosplay* para o dia a dia, e a tornam um hábito, há a repetição de algo faz bem a elas. O *cosplay* pode ser compreendido neste caso, muito além de uma brincadeira de imitar personagens. Walter Benjamin (2012), expõe que a lei da repetição é o que rege sobretudo o universo da brincadeira, nada dá mais prazer ao ser humano do que poder brincar novamente: “Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida.”. (BENJAMIN, 2012, p.271)

Os adeptos da cultura *cosplay* que por vezes a tornam um hábito, para além de seus espaços comuns, demonstram assim a importância da prática em suas vidas e na formação de suas identidades. Para alguns *cosplayers* esta cultura é muito além de uma brincadeira.

Além da relação entre o fazer *cosplay* e o universo do trabalho, como exposto acima, há ainda outros modelos de junção dessas duas atividades no dia a dia dos *cosplayers*, como é o caso de Matheus. Desde que começou a participar de eventos e encontros *cosplay* quando criança, Matheus fez suas próprias indumentárias, no início com dificuldade, mas ao partilhar saberes e informações sobre as atividades laborais, passou a desenvolver com habilidade seus *cosplays*.

Com o passar dos anos, e com a profissão de Designer, o *cosplayer* percebeu que poderia se tornar cosmaker. O cosmaker é o profissional encarregado por produzir a vestimentas encomendadas pelos *cosplayers*. Geralmente são pessoas que já fazem *cosplay* ou estão inseridas no meio e aproveitam os conhecimentos e práticas que possuem para desenvolverem as indumentárias e acessórios como “armas” e armaduras que fazem parte dos personagens que são escolhidos.

Consequente, Matheus enxergou o aspecto mercantil na confecção dos indumentos e acessórios e criou sua empresa de confecção de *cosplays*, a *Studio Hero*. No decorrer da entrevista, o *cosplayer* se anima ao falar de como aconteceu a ligação entre o *cosplay* e o trabalho em sua vida:

Hoje em dia eu sobrevivo de *cosplay*. Eu tenho uma loja que se chama Studio Hero, e vendo traje de personagens, de super heróis. Tudo começou por conta do *cosplay*, aprendi a fazer... E é algo que por enquanto não consegui achar concorrência desse nicho, porque eu trabalho com trajes em malha, trajes que ficam mais colados ao corpo. Os desenhos dos trajes faço em sublimação digital, faço todo o design no photoshop, sou formado em design o que sempre me ajudou pra caramba. Crio a arte no photoshop, direto na modelagem, mando imprimir e costurar os trajes dos personagens como o Super Man.⁵⁷

⁵⁷ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

Figura 31. Máscara do Homem Aranha confeccionada pelo *cosplayer* e *cosmaker* Matheus.



Foto do acervo pessoal do *cosplayer*

Assim como Matheus, vários outros *cosplayer* encontraram na cultura *cosplay* funções rentáveis, seja por meio das confecções de indumentárias e comércio de materialidades em virtude do consumo de cultura pop, ou trabalhos remunerados como participação em diversos eventos, estreias de filmes e publicidades de produtos ou marcas.

Em suas diferentes maneiras de difundir-se, a experiência lúdica vivenciada na cultura *cosplay* encontra também nos trabalhos citados acima, uma nova oportunidade de ludicidade. Segundo narrativas dos *cosplayers* entrevistados, estes trabalhos ocorrem em ocasiões diversificadas, a depender da pessoa ou empresa que os contratam. Entre os exemplos, foram mencionados casamentos, recepção de alunos em escolas, publicidades para empresa de mídia, academia de esportes e eventos de cultura pop.

Em Goiânia a *cosplayer* Thaiza conta ter sido contratada juntamente com outros colegas *cosplayers* para serem parte de um casamento temático, em que os noivos eram fãs de *Star Wars* e *Harry Potter*:

Nossa, no ano passado nós fomos... foi muito bacana! Eu falo nós porque quando eles chamam assim para qualquer festa, qualquer vento, eles nunca querem um só, né? E aí o noivo era fã de *Star Wars*, e a noiva de *Harry Potter*, e foi tão bonitinho! Todos os padrinhos entraram com as abotoaduras... assim... quem era padrinho do noivo usava abotoadura de *Star Wars* e quem era da noiva, do *Harry Potter*, sabe? Muito bonitinho! E aí eles pediram os troopers para poder escoltar a noiva foi muito bacana! Na hora que acabou o casamento, a festa foi numa dessas casas de festa, tipo chácara, né? Aí dentro do salão de festas os demais personagens ficaram lá dentro para recepcionar.⁵⁸

Já a *cosplayer* Helena narrou o trabalho que realizou para uma escola particular da capital goiana, onde recepcionou alunos para a volta às aulas, “teve uma escola particular que nos convidou para recepcionar alunos... trabalhos que foram aparecendo, né? Em um dos dias na escola fui com o *cosplay* da Bela de A Bela e a Fera, imagina como as crianças amaram.”. Estar entre as crianças é para a *cosplayer* “muito gratificante”, e conclui dizendo, “elas perguntam: “você é de verdade?”. Eu respondo que sou de verdade!”.⁵⁹

⁵⁸ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

⁵⁹ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Figura 32. Diversão e trabalho com o *cosplay*.



Foto do acervo pessoal da *cosplayer*.

Na cidade de São Paulo o *cosplayer* Matheus relatou ter vivenciado também diferentes experiências de trabalhos remunerados, entre eles, festas infantis, eventos de empresas, jurado em um evento de *cosplay* e a experiência que ele considera mais importante, a participação em publicidades da Sony⁶⁰, “Como *cosplayer* já fiz bastante esse tipo de trabalho, o mais importante é o trabalho que fiz e ainda faço pra Sony. Sempre que lança algum filme do Homem Aranha, eles me chamam para fazer o *cosplay* no evento deles.”⁶¹.

⁶⁰ Empresa multinacional japonesa, sendo o quinto maior conglomerado de mídia do planeta.

⁶¹ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

Figura 33. Matheus e seu *cosplay* de Homem Aranha em uma publicidade.



Foto do acervo pessoal do *cosplayer*.

Há ainda uma outra atividade exercida pelos *cosplayers*, os trabalhos voluntários, que segundo eles é a atividade que mais participam e executam. São ações feitas no intuito de promover diversão para uma parcela da sociedade que não possui condições de arcar com o cachê pago para os *cosplayers*, ou ainda, que estão doentes em hospitais. Desta forma, o voluntariado acontece geralmente em hospitais, escolas, creches e asilos.

Os *cosplayers* se unem e levam novas perspectivas para pessoas que estão vulneráveis, realizando brincadeiras, narrando histórias, interpretando personagens. Helena demonstra a gratidão profunda que sente em realizar essas atividades, “os eventos voluntários também são muito gratificantes, sabe? Fizemos uma festa para uma menina que tinha terminado as sessões de quimioterapia, festa de princesa, porque o sonho dela era ser uma princesa [...]”⁶².

Para estes trabalhos voluntários os *cosplayers* montam grupos, onde os interessados em fazer parte ingressam nesta atividade solidária. A *cosplayer* Thaiza explica: “tem muito mais menino carente que a gente acaba atendendo do que trabalho pago. Tem um grupo de

⁶² Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

cosplayers que fazem trabalho social e o Classe A por si só é um grupo de *cosplays* de Goiás.”⁶³.

Através destas relações distintas entre o *cosplay* e o trabalho, são desveladas as variadas formas de poder de trabalhar, transitando entre o antropológico das ações voluntárias e o aspecto comercial. Evidenciando maneiras de continuação do fazer *cosplay*, as circulações de materialidades e imaterialidades, e a confluência entre o formal e o informal, auxiliando na compreensão das possibilidades multifacetadas de manifestação de tal cultura.

⁶³ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a cosplayer Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

3.2 Conexões

Na cultura *cosplay* os *cosplayers* procuram trazer para além das páginas das HQ's, mangás e telas de TV, o universo da ficção. Com suas identificações construídas por gostos, memórias e satisfação, engendradas pelas narrativas que influenciam a performance dos integrantes. Ao percorrer os espaços dos eventos de *cosplay*, interagir, foi possível investigar que esta não é apenas uma prática de encontros multicoloridos e performáticos, mas que também carrega a importância de cada escolha de personagem.

Os *cosplayers* mostraram no decorrer dos trabalhos de campo e entrevistas, o valor de uma representação ao deslocar-se do seu modo de agir costumeiro para performar o personagem escolhido, frisando não ser uma escolha aleatória. Estas escolhas trazem memórias, vontades, histórias que manifestam maneiras de ser ou estar no mundo. Para além disso, os sujeitos inseridos no fazer *cosplay* estabelecem também outras múltiplas conexões, com a ludicidade, infância, amizades, afetos, família e também com o virtual. É sobre estes modos de conexão que este último subcapítulo versará.

O fazer *cosplay* apresenta sensibilidades nas performances, principalmente ao ser considerados os corpos que transitam pela cultura. (NUNES, 2015, p. 47). Por estarem inseridos neste meio, as memórias afetivas se agregam às memórias construídas pelas narrativas midiáticas. Ao serem questionados por que escolhem certos personagens, Matheus sem hesitar responde com suas lembranças longínquas da infância, “o Homem Aranha é meu favorito pela identificação, por ser um herói mais verdadeiro, com problemas reais, desde criança fui me identificando com isso”⁶⁴. Acrescentando os fragmentos da fala do *cosplayer*, Brenna comenta também preferir fazer *cosplays* de personagens que a inspiram e passam mensagens que ela acredita e se identifica, “as minhas inspirações estão sempre ligadas a isso, dos quadrinhos que já li, dos filmes que já assisti, das coisas que eu me identifico... causas e bandeiras que quero levantar e apoiar”⁶⁵.

Repleta de sentimentos e subjetividades a prática *cosplay* possibilita vivências coletivas, mas também individuais, em que cada *cosplayer* vive sensações e emoções ao vestirem seus corpos com as indumentárias concebidas. Há narrativas como as de Thaiza, cuja

⁶⁴ Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s).

⁶⁵ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

uma experiência de interpretar a personagem *Violets*⁶⁶, lhe remeteu lembranças da mãe e de momentos difíceis, mas que foram superados, assim como a personagem fez na história apresentada no anime. Para a *cosplayer*, o sentimento de performar um personagem que possui tanto significados pessoais é como “a sensação de ganhar um brinquedo”, com detalhes e visivelmente emocionada, ela explica:

[...] é uma menina que perde os seus dois braços, perde e coloca braços mecanizados. Ela vira uma autômata de memórias, ela começa a escrever cartas para quem não sabe ler, para quem não sabe escrever. Porque ela era uma máquina de guerra, e depois que a guerra acaba ela não sabe o que fazer da vida, porque a única coisa que ela aprendeu era matar, e aí toda a história é a reconstrução dela. Ela não sabe o que é o amor ela, não sabe o que que é amizade, ela não sabe o que é nada, então é sobre ela se reencontrar como ser humano, é lindo! E a cena que fiz é uma cena em que ela escreveu uma carta... é capaz até de eu começar a chorar aqui, você não assusta não. Porque é muito lindo! Ela é chamada para ir para uma cidadezinha no interior, para escrever uma carta para uma mulher que tá doente. E aqui veio tão forte em mim, porque eu tive uma relação muito boa com a minha mãe e não tinha tanto tempo que eu tinha perdido a minha mãe por doenças. Assim, então misturou, mesclou muito com a personagem, né? Conseguir concretizar a *Violets*, depois de todas as dificuldades dela e minhas, é bem diferente! Então assim, quando é esse tipo de personagem que você já tem o vínculo com ele, é quase como quando você é criança e ganha um brinquedo novo! Você vê ele completo e fala: “eu não tô acreditando nisso!”.⁶⁷

Brenna, ao responder sobre este mesmo questionamento, revelou sua história singular, ao enfrentar questões com autoestima e como o *cosplay* colaborou para modificar a maneira como ela se enxergava, gerando novos sentimentos positivos. Para ela, elaborar sua indumentárias *cosplay* é a oportunidade para se sentir realizada em algo que ela reconhece ser um talento:

[...] a questão principal pra mim é eu ficar satisfeita com o meu *cosplay*. Como sou eu que faço, eu dou o melhor que posso dar, então geralmente eu fico muito satisfeita. Sou uma pessoa que tem vários problemas com a autoestima, e eu aprendi fazendo *cosplay* que se eu quiser fazer algo bem feito, eu vou conseguir fazer bem feito! E eu consegui enxergar isso como uma qualidade que tenho em mim, entendeu? De eu conseguir fazer, dar o meu melhor, e ficar satisfeita com aquele resultado.

⁶⁶ Personagem do anime japonês *Violets Evergarden*.

⁶⁷ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

Figura 34. Thaiza em seu *cosplay* de *Violets*.



Foto do acervo pessoal da *cosplayer*.

As emoções e dimensão afetiva estão eventualmente para alguns *cosplayers* intrinsecamente ligadas à infância. Como já discutido anteriormente, a ludicidade é parte da cultura *cosplay*. A brincadeira de se vestir como personagens fictícios não tornam os adultos pessoas infantis, mas traz as recordações do imaginário infantil, fantasioso, onde quase tudo era possível. Talvez seja a essência inocente da criança, que *cosplayers* adultos não perdem, e através dela conseguem realizar a ficção na realidade do dia a dia. Assim como outras diversas brincadeiras, a prática *cosplay* é também uma maneira de brincar.

Desta forma, determinadas narrativas e personagens ao serem interpretados pelos *cosplayers*, despertam tais memórias fantasiosas da infância. Helena conta que ao se vestir de Mulher maravilha lembra dos tempos de criança, “lembro de mim criancinha subindo em um

pé de árvore que tinha na minha casa, porque assim, normalmente isso acontecia depois que eu assistia um episódio da série”⁶⁸, explica a *cosplayer*.

As marcas do lúdico e da criatividade, mesmo com o passar do tempo, ainda se revelam no fazer *cosplay*, porém agora atreladas à consciência de um ser adulto. Ainda sobre a diversão quando criança de se imaginar como Mulher Maravilha, a *cosplayer* aponta: “toda vez que eu visto esse *cosplay*, eu não consigo deixar de pensar em mim lá na minha infância, subindo na árvore, e me achando a Mulher Maravilha. Cheguei a cair várias vezes da árvore, tenho machucados no joelho até hoje. Eu era uma criança delirante!”⁶⁹.

Expandindo para um nível diferente de conexões dentro da cultura *cosplay*, há *cosplayers* que dividem e transmitem sua paixão pelo *cosplay* para o meio familiar. Da mesma maneira que não há idade para sonhar, também não há idade para fazer *cosplay*, e é analisando neste sentido que durante trabalhos de campo nos eventos, foi possível encontrar famílias de *cosplayers*, com pais e filhos praticando o *cosplay*, se divertindo, como se o gosto por tal atividade seja algo que está “no sangue”.

A *cosplayer* Thaiza possui o costume de realizar *cosplay* em família com seus dois filhos, e na última CCXP19 presencial, foram os três com seus respectivos *cosplays*. Conexão esta que demonstra a singularidade da cultura e as diferentes maneiras de se relacionar com e dentro dela.

⁶⁸ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

⁶⁹ Entrevista concedida por PIRES, Helena. [8 de setembro de 2020]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (51m 03s.).

Figura 35. *Cosplay em família.*



Foto do acervo pessoal da cosplayer.

As amizades e laços afetivos concebidos entre os *cosplayers* também são formas de se conectar dentro da cultura. Para além do prazer de reproduzir um personagem pelo qual há uma fascinação, e as demais emoções vividas em meio a prática, os participantes acabam por conviver com grande frequência, estreitando relações e estabelecendo vínculos fortes de amizades. Mais uma vez o *cosplay* se mostra multifacetado e se apresenta como campo afetivo e sólido para amizades que surgem por desejos e admirações em comum.

A proximidade entre os *cosplayers* ultrapassam os ambientes da cultura, e se estendem para outros momentos além de quando compartilham a sensação de “estar na pele” de um personagem fictício. Ao explicar os fortes vínculos de que construiu com outros *cosplayers*, Thaiza sempre sorridente e disposta a colaborar com a pesquisa comenta:

[...] eu tenho amigos ali que eu sei que são realmente amigos de verdade! A Helena que você conhece, a irmã dela, o Neto, Eliel... são pessoas fantásticas! Por exemplo, o Neto, ele é quase um irmão, é o irmão que minha mãe não pariu. Então assim, não é só dentro do evento as amizades, a gente está no evento e fala assim: “gente esse

evento aqui não tá legal...”, aí ficamos lá 30 minutos e fomos para o shopping, ficar na praça de alimentação tomando sorvete contando piada, conversando, rindo de bobagens. Esse grupinho de amigos conversando e convivendo dentro do próprio evento é uma desculpa para a gente poder reunir, né? A gente se reúne para se divertir e subir no palco do evento é consequência.⁷⁰

Na cultura *cosplay*, como apresentado por Thaiza, é possível vivenciar amizades que se tornam essenciais e duradouras, como por exemplo a amizade do *cosplayer* Matheus e o seu compadre, “tem um outro *cosplayer* que é muito amigo meu, me tornei padrinho da filha dele. Nós criamos relações verdadeiras no meio do *cosplay*, é muito legal isso”.

As dimensões afetivas, de vinculações sociais, contribuem para que os sujeitos da cultura *cosplay* se sintam pertencentes a algum lugar. Pertencimento que percorre entre a brincadeira de se vestir e a amizade para tantos outros momentos da vida.

Conexões virtuais, por intermédio de redes sociais também fazem parte das ligações entre a comunidade *cosplay*, facilitando a comunicação e troca de informações com *cosplayers* de outros estados e países, Brenna relata brevemente como isso acontece, “quando vai chegando a data de uma pré estréia, as pessoas ficam desesperadas para fazer os *cosplays* antes, e as redes sociais ajudam muito nisso, falamos com pessoas do mundo inteiro”⁷¹.

Além disso, estas redes promovem a difusão da cultura *cosplay*, permitindo que *cosplayers* recebam grande reconhecimento por suas indumentárias e performances. “algo que não era tão fácil antigamente, era isso de divulgar sua própria imagem, não tinha isso. Hoje em dia você vai no evento e te param já sabendo o seu @ do *instagram*”⁷², comenta o *cosplayer* Matheus.

O *cosplay* que permite através do individual, subjetivo, mas também coletivo que diferentes conexões sejam estabelecidas, trazendo um conjunto de experiências significativas para cada ser que compõe esta cultura. A meu ver, esta é o grande motivo pelo qual seja uma prática tão plural e tão cara aos *cosplayers*.

⁷⁰ Entrevista concedida por MONTINE, Thaiza. [13 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Thaiza Montine. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (02h 33m 17s.).

⁷¹ Entrevista concedida por MAGALHÃES, Brenna. [30 de agosto de 2020]. Entrevista com a *cosplayer* Brenna Magalhães. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 40m 11s.).

⁷² Entrevista concedida por MATHEUS. [09 de março de 2021]. Entrevistadora: Yhanka Louza. Arquivo mp.4 (1h 16s.).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender o que se passa na subjetividade de determinadas pessoas requer o desafio de investigar de maneira próxima, absorvendo os detalhes de cada narrativa. O brilho nos olhos, o sorriso estampado no rosto, o orgulho perceptível, são também expressões que nos contam segredos e histórias, basta estar atento. A riqueza nas respostas do que cada *cosplayer* evidenciava sobre a cultura *cosplay*, se mostrou comum entre estes sujeitos que carregam consigo o carinho pelo que fazem.

Com argumentações descomplicadas, envolvidas totalmente com o universo das narrativas ficcionais de filmes, animês, séries, histórias em quadrinhos, mangás, games, os *cosplayers* apresentaram relatos que envolveram histórias pessoais com a prática *cosplay*, criando uma espécie de ficção conjunta, com elementos do imaginário de cada um.

A análise do *cosplay*, segundo a perspectiva do estudo do imaginário e da paisagem, auxilia na compreensão de como esta cultura surgiu e se manifesta, bem como os *cosplayers* habitam Goiânia e São Paulo, conferindo a elas traços da contemporaneidade.

O primeiro objetivo desta pesquisa foi apreender como esta cultura se espacializa nas metrópoles goiana e paulista, apresentando experiências ligadas ao imaginário, assim como, os diferentes espaços habitados. Já o último objetivo descoberto no decorrer da investigação, é poder assegurar que está é uma prática que não foge da realidade, mas que buscam nas narrativas referências que trazem identificação e causas que acreditam.

O consumo das imagens e de materialidades que auxiliam como suporte na criação dos *cosplays*, são escolhas dotadas de sentidos, e que influenciam na confecção das indumentárias. Muitos destes sentidos verificados nos *cosplayers* entrevistados são relacionados com o afeto do *cosplayer* pelo personagem e identificação com a personalidade ou aparência física.

A pluralidade e sensibilidade existentes na cultura *cosplay*, permitiu perceber como esta é uma cultura aberta para as diferenças, sejam elas de idade, gênero ou qualquer outra, se tornando uma atmosfera de diversidade e eventualmente se tornando parte intrínseca e essencial na vida dos *cosplayers*, podendo até mesmo se estender para a profissão dos participantes e se tornando parte essencial de suas vidas.

Foi pensando nas diferentes relações apresentadas nesta cultura que me entreguei a estudar a mediação entre o real e a ficção que os *cosplayers* realizam em seus cotidianos.

Desta maneira, ao longo deste labor, procurei apresentar como os sujeitos da pesquisa por meio da ficção, transitam entre objetivo e subjetivo, o mundo concreto e o mundo artificial.

Este estudo esclarece a relevância desta cultura que é o *cosplay*, e como suas atividades contribuem na composição da cultura nas metrópoles selecionadas como recorte espacial, tornando significativa sua existência e formas de habitar e transformar periodicamente a paisagem e o espaço urbano em uma espécie de palco, atribuindo teatralidade através de suas performances. Conforme o tema foi estudado, percebeu-se que quaisquer conclusões enraizadas do desconhecimento, são rasas, afinal este é um tema que não é simples, embora pareça.

Ao fim desta viagem que propus no início da dissertação, confirma-se as emoções, sentimentos, memórias, identificações e habilidade presentes em cada cosplayer que fez parte desta pesquisa, e que de alguma maneira, também permanecem conosco.

REFERÊNCIAS

- ANAZ, Sílvio. *et al.* **Noções do Imaginário:** Perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, nº3, 2014: 1-16.
- ANDRADE, Mario De. **Paulicéia Desvairada.** São Paulo: Poeteiro, 2016.
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da Arte como História da Cidade.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos:** ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação.** Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar:** a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERQUE, Augustin. Introdução. In: BERQUE, Augustin. **Cinco propostas para uma teoria da paisagem.** Tradução de Vladimir Bartalini. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, 2013.
- BERQUE, Augustin. Paisagem-marca, paisagem-matriz: elementos da problemática para uma geografia cultural. In: CORRÊA, Roberto Lobato. ROSENDAHL, Zeny. **Geografia Cultural: Uma antologia.** Vol 1. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- BOLLE, Willi. **Fisiognomia da metrópole moderna.** 2 ed. São Paulo: EdUSP, 2000.
- BENJAMIN, Walter. **A modernidade e os modernos.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. 8ª Ed. Revista. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.
- CABRAL, Luiz Otávio. A paisagem enquanto fenômeno vivido. **Geosul**, Florianópolis, v. 15, n. 30, p. 34-45, 2000.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica:** ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Livros Studio Nobel, 2004.
- CHAVEIRO, Eguimar Felício. **Goiânia Reinventada.** Goiânia: PUC Goiás, 2011.
- COSGROVE, DENIS. A Geografia está em toda parte: cultura e simbolismo nas paisagens humanas. In: CORRÊA, Roberto Lobato. ROSENDAHL, Zeny. **Geografia Cultural: Uma antologia.** Vol 1. Rio de Janeiro, EdUERJ, 1998.

- FABIÃO, Eleonora. **Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. Revista Sala Preta**, 2009: 235-246.
- FEIJÓ, Martin César. PENHA, Gelson Santana, In. KOBAYASHI, Eliza. **Nova Escola: O que é Cultura Pop?** 2009. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1528/o-que-e-cultura-pop>. Acesso em 10 de abril de 2021.
- FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **As máscaras da cidade**. Revista USP, 1990: 3-10.
- FLYNN, John L. **Costume Fandom: All Dressed Up with Some Place to Go! Costuming for Fun and Fandom**. **Starlog**, 1989: 53-56.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo; LEMOS, Amélia Inês Geraiges; SCARLATO, Francisco Capuano; FREIRE, Cristina; NETO, João Batista; BERTOLI, Mariza. **São Paulo Imaginado**. Bogotá: Aguilar, 2006.
- HALL, Stuart. **Da Diáspora: Identidade e Mediações Culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- LENG, Rachel Hui Ying. **Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay**. **The Phoenix Papers**: 1. ed. (Apr 2013), 89-110.
- LIPOVETSKY, Guilles. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- MAFFESOLI, Michel. **A parte do Diabo: resumo da subversão pós-moderna**. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- MAFFESOLI, Michel. **A transfiguração do político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do Político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade**. **Revista Famecos**. [Entrevista concedida a Revista Famecos], Porto Alegre, v.3, nº 15, 74-82, agosto, 2001.
- MAFFSOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: O Declínio do Individualismo nas Sociedades de Massa**.
- MATTOS, Solange Missagia de. **Um panorama histórico sobre o estudo do imaginário**. **Revista Sinais**, nº16, 2014: 74-100.
- MENEZES, Marcos Antonio de. **Um Flâneur Perdido na Metrópole do Século XIX: História e Literatura em Baudelaire**. Tese (Doutorado em História) – Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p.81, 2004.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (org.). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre, Sulina, 2015.

- PELÁ, Márcia Cristina Hizim. **Goiânia: o mito da cidade planejada**. Goiânia, 2009.
- ROUANET, Sergio Paulo. **A razão nômade**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1993.
- ROUANET, Sergio Paulo. **As razões do iluminismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- SANCHES, Tatiana Amendola. Consumindo cosplay para além da cena cosplay. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (org.). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre, Sulina, 2015.
- SAUER, Carl. A morfologia da paisagem. In: CORRÊA, Roberto Lobato. ROSENDAHL, Zeny. **Geografia Cultural: Uma antologia**. Vol 1. Rio de Janeiro, EdUERJ, 2012.
- SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos sobre a Cultura pop. **Revista Logos**, Rio de Janeiro, v.2, n.24, p. 139-152, 2014.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**. Londrina: Eduel, 2015.
- VALGAS, Pedro Henrique Tôrres. **A modernidade em Walter Benjamin e outros: percepções por entre janelas e vitrines**. In: XV Encontro regional de História, XV, 2016, Curitiba. Anais, Curitiba: UFPR, 2016, p.1-13.
- VIEIRA, Alice. **Imaginário, Ficção, Cotidiano: termos da mesma equação?** **Revista Comunicação e Educação**. São Paulo, v.2, nº 9, 93-104, maio/ago, 1997.

