

Lorena Brenda Santos
Nascimento

Doutoranda em Sociologia pela
Universidade Federal do Ceará.
Pesquisadora no GECCA, Grupo de
Estudos em Cultura, Comunicação e
Arte.

E-mail: lohsantos02@gmail.com

RELATO DE EXPERIÊNCIA

IMPACTOS DA CENA COSPLAY NO SANA

Resumo: Este estudo tem por objetivo analisar a atuação da cena *cosplay* na Super Amostra Nacional de Animes (SANA) no ano de 2018, através de relatos de jovens cosplayers que frequentaram esse encontro e participaram da pesquisa de campo realizada durante o curso de mestrado em Sociologia na Universidade federal do Ceará. Trata-se, portanto, de uma pesquisa cuja abordagem qualitativa busca valorizar as práticas e as subjetividades dos sujeitos ao longo de suas experiências fazendo *cosplay* no SANA. Considerando o *cosplay* um “elemento” atrativo e normalmente presente nesse encontro, sobretudo por despertar interesse e curiosidade do público, faz-se necessário analisar a sua influência e importância em eventos do gênero, uma vez que são espaços que viabilizam o consumo de práticas culturais e elaborações juvenis. Assim, parte-se do pressuposto de que, ao realizarem *cosplay* nesse cenário, muitos jovens ampliam competências criativas, estabelecendo novas formas de identificação e sociabilidade. As observações realizadas em campo e os relatos compartilhados constataram que a atuação do *cosplay* no SANA acaba ocasionando uma espécie de relação codependente entre cosplayer e evento, uma vez que um precisa do outro para alcançar mais visibilidade e reconhecimento.

Palavras-chaves: *Cosplayers*; SANA; Práticas culturais; Elaborações juvenis.

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 26/07/2022

Aprovado: 29/07/2022

Publicação: 14/09/2022

Lorena Brenda Santos
Nascimento

Doutoranda em Sociologia pela
Universidade Federal do Ceará.
Pesquisadora no GECCA, Grupo de
Estudos em Cultura, Comunicação e
Arte.

E-mail: lohsantos02@gmail.com

IMPACTS OF THE COSPLAY SCENE ON SANA

Abstract: *This study aims to analyze the performance of the cosplay scene in the Super Amostra Nacional de Animes (SANA) in 2018, through reports of young cosplayers who attended this meeting and participated in the field research carried out during the Master's course in Sociology at the Federal University of Ceara. It is, therefore, a research whose qualitative approach seeks to value the practices and subjectivities of the subjects throughout their experiences cosplaying at SANA. Considering cosplay as an attractive "element" and normally present in this meeting, mainly because it arouses interest and curiosity of the public, it is necessary to analyze its influence and importance in events of the genre, since they are spaces that enable the consumption of cultural practices and youthful elaborations. Thus, it is assumed that, when performing cosplay in this scenario, many young people expand creative skills, establishing new forms of identification and sociability. The observations carried out in the field and the shared reports found that the performance of cosplay in SANA ends up causing a kind of codependent relationship between cosplayer and event, since one needs the other to achieve more visibility and recognition.*

Keywords: *Cosplayers; SANA; Cultural practices; Youthful elaborations*

Submissão: 14/05/2022

Revisão: 26/07/2022

Aprovado: 29/07/2022

Publicação: 14/09/2022

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, fruto de um recorte inspirado na dissertação intitulada “Jovens no *cosplay*: representação e consumo cultural no Sana” defendida no Programa de Pós Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará - PPGS/UFC, visa discutir os impactos da cena *cosplay* inserida na Super Amostra Nacional de Animes - SANA, o maior evento que acontece anualmente na cidade de Fortaleza-Ce e reúne um número significativo de jovens interessados no consumo de artefatos da cultura pop¹ (*geek* e japonesa).

O objetivo central é analisar a atuação da cena *cosplay* através das experiências vivenciadas no SANA, no ano de 2018, e dos relatos desenvolvidos por *cosplayers*² que participam das atividades desenvolvidas pelo evento com o intuito de visibilizar e divulgar esta performance³, uma vez que esse espaço possibilita o contato com diversas formas de representação, consumo cultural e manifestações juvenis. Considera-se, portanto, que tal prática é uma das atrações mais populares do evento tendo em vista que o público que frequenta o encontro costuma abordar pessoas vestidas de *cosplay* para tirar fotos e admirar suas caracterizações, além de acompanhar as competições e apresentações de palco que são organizadas para eleger os

melhores praticantes, em termos de representação e criatividade.

Nesse sentido, o(a) *cosplayer*, ao se caracterizar e representar um(a) personagem fictício de produções que, em sua maioria, são consumidas pelos sujeitos que participam do SANA, acaba tornando-se uma espécie de “celebridade”, configurando “elemento atrativo” indispensável nesse espaço.

Assim, a relevância do estudo consiste na possibilidade de identificar, a partir da cena *cosplay* observada no SANA, ações que constatem a importância dos(as) *cosplayers* na configuração desses eventos. Parte-se do pressuposto de que, ao realizarem um *cosplay* em eventos como o SANA, muitos jovens ampliam suas capacidades criativas, constituindo identificações e sociabilidades que nem sempre são estabelecidas da mesma forma fora dessa realidade.

Parte das narrativas e dos relatos que serão compartilhados adiante fazem parte da pesquisa de campo realizada durante o curso de mestrado em Sociologia desenvolvida no ano de 2018, na Universidade Federal do Ceará. Trata-se de um estudo cuja abordagem metodológica se ampara na perspectiva qualitativa, que busca evidenciar as experiências vivenciadas no campo como facilitadoras de uma análise que valorize as

¹ São chamados de eventos de cultura pop pois disponibilizam, em seus espaços, vários artefatos desse universo. Geralmente esses encontros são divididos por setor e cada um deles apresenta uma temática diferente que se integra na cultura pop, como por exemplo: as salas de anime, que exibem as produções de anime; os estandes de vendas, que vendem vários objetos de séries, filmes e jogos; os palcos que recebem convidados e artistas, como youtubers, influenciadores digitais, dubladores, cantores e etc, para conversar e interagir com o público.

² Pessoas que fazem *cosplay*. A palavra *cosplay* originase do termo inglês Costume Play, que significa vestir e brincar.

³ Para Goffman (1967) a performance seria uma atividade que envolve sujeitos atuantes e sujeitos observadores, sendo os primeiros responsáveis por afetar e/ou influenciar os segundos ao longo da laboração. No processo de montagem da performance, o mesmo afirma que há uma série de ações e estruturas a serem definidas antes da “exposição final” acontecer, já que esse momento afeta diretamente o público que observa o evento. Seguindo essa linha de pensamento, entendo o *cosplay* como uma performance que atua como “um evento de transmissão de informações e códigos culturais” (NESPOLI, 2004, p. 02).



subjetividades dos sujeitos e dos espaços sociais investigados.

Nessa perspectiva, destaca-se alguns procedimentos fundamentais que possibilitaram a coleta dos dados que serão apresentados adiante, como a realização de um diário de campo onde foi possível registrar as atividades que aconteceram na edição do SANA de 2018, sobretudo no tocante a cena *cosplay*. A aplicação de entrevistas semiestruturadas com alguns *cosplayers* que estavam presentes no encontro e que aceitaram participar do estudo também constituiu prática essencial, uma vez que o objetivo da pesquisa pautou-se na ideia de compreender a atuação do *cosplay* na perspectiva dos sujeitos que realizam tal prática no contexto do evento.

Assim, o uso de imagens, ainda que muito pontuais, também se fez necessário para complementar as informações apresentadas ao longo do texto, além de servir como um recurso visual para a identificação do espaço e dos atores inseridos nele. Ressalta-se, desse modo, que o nome e as demais informações pessoais dos interlocutores, assim como as faces presentes em algumas das imagens compartilhadas, foram modificadas para preservar a identidade dos mesmos e garantir a sua segurança e participação no estudo.

2. SANA: UM EVENTO E VÁRIAS POSSIBILIDADES

⁴ Disponível em: <<http://www.portalsana.com.br/conhe%C3%A7a-o-sana>> Acesso em: 22 de abr.. 2022.

⁵ O nome Tokusatsu é uma abreviação japonesa das palavras *Tokusho Satsuei*, que traduzida significa “filmes com efeitos especiais”. As produções vão desde filmes à séries com várias temporadas e se apresentam em formato live-action (protagonizado por atores reais). Nas décadas de 80 e 90 esse gênero fazia muito sucesso

A Super Amostra Nacional de Animes - também conhecido como SANA, é um evento organizado duas vezes por ano, normalmente entre julho e dezembro, sendo o maior encontro do Norte/Nordeste⁴ voltado para o consumo do público interessado em cultura pop, *geek* e japonesa. O encontro aconteceu pela primeira vez em 2001, quando um grupo de amigos, fãs de artefatos da cultura japonesa, decidiram se reunir em um auditório da Universidade de Fortaleza – UNIFOR, para discutir o final da animação Cavaleiros do Zodíaco (PEREIRA, 2013).

A ampliação de mercado voltado para as produções imagéticas do Japão foi determinante para a expansão do consumo e contato pontual com várias elaborações dessa cultura. Por sua vez, o surgimento de grupos que organizavam encontros para discutir sobre esses artefatos começou a despertar interesse por novas expressões audiovisuais, como os *Tokusatus*⁵, *Doramas*⁶. O primeiro evento que aconteceu, planejado pela Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações – ABRADEMI, foi reconhecido nacionalmente inspirando outros grupos a organizarem suas próprias edições:

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

na TV brasileira. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/animaniakos/page/blog/voce-sabe-o-que-e-tokusatsu/N1BY_3pSMuarvvQxQrKMGBpZBeRmgMP57N> Acesso em: 3 de mar. 2019.

⁶ Doramas são novelas asiáticas não transmitidas em canais de TV, que geralmente podem ser baixadas no computador em sites específicos.

eventos que acontecem hoje. (PEREIRA, 2013, p. 36).

Com o aumento da popularidade, não só das produções imagéticas japonesas, mas de outros artefatos representativos do mundo *geek* e *pop*, esses encontros ganharam uma conotação plural, abraçando novas esferas culturais protagonizadas por jovens. Tentando enquadrar opções para os diferentes nichos juvenis em um mesmo ambiente, os eventos de cultura *pop* vêm tomando para si a missão de incorporar diversos elementos do universo midiático contemporâneo para atrair os públicos jovens, ainda que a principal intenção seja alimentar um mercado que se beneficia diretamente do consumo desses sujeitos (ALMEIDA, 2017).

Desde a sua primeira edição, o SANA se tornou um dos maiores eventos de cultura *pop* e conta com um público que reúne cerca de 100 mil pessoas anualmente. Sediado no Centro de Eventos do Ceará, que possui capacidade para receber até 30.000⁷ pessoas, o encontro é organizado em dois pavilhões extensos, onde costumam acontecer encontros regionais, nacionais e internacionais de diferentes temáticas.

De início as edições aconteciam com o objetivo de divulgar apenas os artefatos da cultura *nipônica*⁸, mas em pouco meses os organizadores começaram a inserir outros tipos de mídias visuais para atrair um público juvenil mais heterogêneo. Embora existam muitos encontros organizados em diferentes locais de Fortaleza, o SANA permanece sendo o mais reconhecido da região nordestina em termos de

diversidade e estrutura. Com o sucesso das primeiras edições, ele terminou por se dividir em dois momentos. Um deles, conforme dito anteriormente, acontece no período de julho e é considerado o maior do ano para reunir o público que gosta de animes, mangás, jogos eletrônicos, *card games*⁹, *k-pop*¹⁰, *cosplays*, artistas, influenciadores digitais, entre outros artefatos culturais.

No âmbito externo do SANA há uma grande divisão de setores organizados por temáticas que expõem apresentações, vendas de produtos ou exposições de artistas locais. Em todas as edições, esse espaço é reservado para estimular o consumo dos participantes.



Figura 1: Estandes de vendas de acessórios referenciando diversas animações japonesas.

Fonte: Instagram oficial do SANA (2018).

Embora o público que vá só para conferir as atrações principais do evento seja preponderante, há muitos que querem aproveitar a oportunidade para divulgar e lucrar com seus trabalhos, ajudando a movimentar o consumo no local.

⁷ Disponível em: <<http://centrodeeventos.ce.gov.br/>> Acesso em: 22 de abr. 2022.

⁸ Referência à cultura japonesa.

⁹ O termo deriva de uma sigla inglesa, TCG, ou *Trading Card Games*, usada para se referir aos jogos de cartas colecionáveis.

¹⁰ *Korean Pop Music*, ou *k-pop*, é um estilo de música *pop* sul-coreana com ritmo dançante que muitos jovens costumam coreografar nos eventos de cultura *pop*. Geralmente é composto por um grupo de cinco à quinze pessoas que cantam e dançam ao mesmo tempo.



Enquanto acompanhava a programação do SANA no mês de julho, em 2018, chamou-me atenção o modo como as atividades atrativas estavam organizadas e separadas por setor. Seguindo um cronograma planejado¹¹, o encontro fornecia uma série de atrações simultâneas para os visitantes, evidenciando as possibilidades de entretenimento e consumo cultural.



Figura 2: Fila do portão de entrada do SANA 2018

Fonte: Site do jornal de notícias O Povo (2018).

Dentre as opções disponibilizadas nos dias de evento, destacavam-se, sobretudo, as dinâmicas que envolviam alguma atividade ou competição relacionada ao cosplay. Desde as primeiras experiências que tive em eventos de cultura pop, percebi que a presença dos cosplayers constituía um papel atrativo importante em qualquer encontro do gênero.

As roupas chamativas e os detalhes na produção dos personagens faziam com que muitas pessoas se aproximassem desses sujeitos para tirarem fotos e interagirem, mesmo que de forma teatralizada, com os personagens representados por eles. Para entender, no entanto, as motivações que levam muitos jovens a realizarem essa prática faz-se necessário rememorar acontecimentos de anos

anteriores, como os da década de trinta, quando ela foi efetivada pela primeira vez nos Estados Unidos e revolucionou as convenções que visavam discutir artefatos cinematográficos e literários da cultura pop.

Esses ensaios foram marcos importantes pois influenciaram diretamente os eventos que até hoje são organizados para o público que consome tais produções. As primeiras caracterizações aconteceram em um evento de ficção científica onde dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, apareceram vestidos com roupas que homenageavam personagens do filme *Things To Come*, conhecido por narrar uma história futurista sobre o destino da humanidade após o início da segunda guerra mundial (BARBOZA; SILVA, 2013).

A iniciativa teve boa recepção por parte do público e inspirou outros eventos a organizarem atividades específicas para quem participasse caracterizado. No Japão a ideia foi incorporada por muitos jovens na década de oitenta, especialmente com a ascensão dos animes, e logo o país se tornou reconhecido como “berço” da atividade, apesar de na prática não ter sido o local onde ela se originou.

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

Ao longo dos anos a prática *cosplay* cresceu de forma exponencial, espalhando-se por todas as regiões do país, e os maiores eventos que reúnem os cosplayers chegam a alcançar um público de mais de 40 mil pessoas. Nesses eventos, os cosplayers têm a oportunidade

¹¹ Disponível em formato de banner no corredor principal do centro de eventos.



de se apresentarem em um grande palco, assistirem a animes que passam em diversos telões espalhados pelo local do evento, comprarem mangás e bonecos de seus personagens, cantarem nos karaokês músicas japonesas, jogarem diversos jogos com seus colegas, além de tirarem diversas fotos (2013, p. 183-184).

A produção do *cosplay* geralmente envolve alguns elementos fundamentais, como: um planejamento pré-elaborado do(a) cosplayer para investir na sua caracterização e performance¹², o acesso concreto aos recursos para realizar gastos de materiais ou contratar serviços de pessoas que fabriquem os acessórios e as vestimentas e, por fim, o tempo e a dedicação para ensaiar o que será apresentado, uma vez que o(a) cosplayer que participa de concursos precisa incorporar os traços do personagem para ser reconhecido e ter um bom desempenho nas suas avaliações.

Cada pessoa logra de um tempo específico para realizar um *cosplay*, podendo esse ser finalizado em meses, semanas, ou mesmo dias, a depender das condições do praticante e do acesso a todos esses elementos. Embora seja comum presenciar a representação de *cosplayers* em eventos relacionados à cultura pop japonesa, a prática pode percorrer outros âmbitos, estando no processo de fabricação das roupas e dos acessórios que serão usados — por vezes confeccionados na casa dos próprios *cosplayers*¹³ — e até nos ensaios daqueles que se organizam para competir em concursos que oferecem premiação. Também é comum que se organizem em grupos, fazendo reuniões nos finais de semana para discutir sobre a escolha dos personagens, onde acabam aproveitando

para confraternizar e compartilhar novidades sobre um jogo, um anime novo, ou qualquer informação que esteja movimentando o universo da cultura pop.

Tais ações se tornam hábitos e podem representar um estilo de vida que essas pessoas transformam em rotinas. Giddens afirma que “as rotinas da vida cotidiana são fundamentais até mesmo para as mais elaboradas formas de organização da sociedade. No decorrer de suas vidas diárias, os indivíduos encontram-se uns com os outros em contextos situados de interação” (2002, p. 75). Nessa perspectiva, os *cosplayers* constituem interações entre si para tratar de suas identificações elaborando redes de convivência na sociedade, pois para muitos jovens fazer *cosplay* significa ter acesso a um “mundo” envolvido pelo imaginário, sendo uma forma de inverter regras sociais que limitam as atuações nos diferentes âmbitos da vida.

Na próxima seção, o foco é narrar as observações realizadas no SANA de 2018 referente à cena *cosplay* e trazer alguns relatos de jovens *cosplayers* que participaram do evento, integrando-se em atividades competitivas ou apenas exibindo suas caracterizações, a fim de compreender a importância que essa prática constitui para os sujeitos que a adotam e para a agenda atrativa que esse tipo de encontro busca oferecer.

3. PROCEDIMENTOS DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RELATOS: AS RELAÇÕES ENTRE *COSPLAYERS* E SANA

A pesquisa de campo, consoante a apresentação introdutória do texto, realizou-se

¹² Usar vestimentas, maquiagem e perucas iguais às dos personagens é apenas uma das etapas principais do *cosplay*. A caracterização também perpassa a própria atuação do cosplayer, a performance mimética que faz com que o sujeito fique ainda mais idêntico ao

personagem original, criando, desse modo, uma representação realista.

¹³ Muitos *cosplayers* optam por fazer suas caracterizações do zero e a elaboram em casa, com ajuda de amigos, familiares ou outros colegas de prática.



na edição de 2018 do SANA, que aconteceu, respectivamente, nas datas: 27, 28 e 29 de julho. Durante esses dias, foi possível realizar conversas informais, entrevistas semiestruturadas e a escrita de um diário de campo; artifícios indispensáveis para a explanação do tema e organização das discussões propostas nesse estudo. O uso das entrevistas semiestruturadas como recurso se deu, pois, no decorrer das aplicações, houve a necessidade de interagir com os interlocutores e acrescentar outros questionamentos que não estavam dentro do roteiro elaborado.

Durante o processo de coleta de dados, tal como afirma Manzini (2006), o pesquisador-entrevistador assume papéis diferentes nos momentos em que vai entrevistar e transcrever. No momento da entrevista o foco principal do mesmo é buscar as respostas que procura através da interação verbal e social com o entrevistado, mas no momento de transcrever esse objetivo já não se faz suficiente uma vez que “o pesquisador se distancia do papel de pesquisador-entrevistador e se coloca no papel de interpretador de dados” (p. 1). Enquanto na primeira fase a interação no tempo presente, nas “respostas, explicações, argumentações e explanações do entrevistado” são fundamentais, na transcrição:

O enfoque será naquilo que foi ou não falado, pois é isso que é feito numa transcrição: transcreve-se o que foi falado, mas pode-se perceber o que foi ou não perguntando, o que foi ou não respondido e no que está inaudível ou incompreensível” (MANZINI, 2006, p. 8).

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

É no diário de campo que se exerce plenamente a “disciplina etnográfica”: deve-se aí relacionar os eventos observados ou compartilhados e acumular assim os materiais para analisar as práticas, os discursos e as posições dos entrevistados, e também para colocar em dia as relações que foram nutridas entre o etnógrafo e os pesquisados e para objetivar a posição de observador. É, pois, o diário de pesquisa de campo que permitirá não somente descrever e analisar os fenômenos estudados, mas também compreender os lugares que serão relacionados pelos observados ao observador e esclarecer a atitude deste nas interações com aqueles (WEBER, 2009, p. 158-159).

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

De modo similar, atribuo ao uso de imagens função relevante para tornar a “visualização” da escrita, e, conseqüentemente, dos fatos apresentados, algo mais factível e fácil de ser identificado. Sobre o valor das imagens enquanto recurso metodológico, destaco a leitura do texto de Irllys (2017), sobre *O Labor Criativo na Pesquisa*, prática indispensável para compreender que o uso de imagens não implica apenas a confirmação de acontecimentos ou fatos históricos, possibilitando, por sua vez, identificar narrativas, práticas (individuais ou



coletivas) e também as dinâmicas produzidas em determinado campo de investigação. Tal ferramenta constitui uma via importante de “complementaridade ao discurso” (BARREIRA, 2017, p. 51), ajudando a elucidar manifestações realizadas em diferentes espaços e contextos sociais.

Nessa perspectiva, conforme foi discutido anteriormente, percebi que executar um *cosplay* depende de vários elementos e ações práticas dos sujeitos. A confecção tanto pode ser feita pelo próprio *cosplayer* como por alguém especializado nesse tipo de produção. Por exemplo, atualmente é muito comum encontrar praticantes que também são *Cosmakers*¹⁴ e que investem um tempo significativo na fabricação de peças¹⁵ e acessórios específicos. Através do manuseio de diferentes ferramentas, esses sujeitos recorrem à técnicas artesanais e tentam aprender sozinhos como confeccionar determinados objetos, conquistando uma série de competências durante o processo. Sobre isso, Mello (2017, p. 39) especifica:

Entre as competências que o *cosplay* atualmente exige, algumas são: manipular metais e termoplásticos (e.g. EVA, worbla) para montar armaduras, acessórios e armas; costurar diferentes tecidos (e.g. couro, vinil, oxford) para confeccionar roupas que vão desde uma simples blusa rasgada até um complicado e comprido quimono estampado; realizar trabalhos elétricos para colocar luzes LED no *cosplay*; trabalhos mecânicos para que o *cosplay* realize alguns movimentos (e.g.

asas que abrem e fecham); estilizar perucas; e realizar maquiagens, desde algo básico (e.g. afinar o nariz para parecer com personagens de anime até a efeitos especiais (e.g. simular o rosto robótico do Exterminador do Futuro).

O contato com todos esses objetos citados pelo autor pode ser fundamental para que o *cosplayer* realize uma caracterização considerada boa e bem elaborada. Mesmo que hoje já seja possível encontrar partes das vestimentas separadas, em lojas e mercados virtuais, os desafios de produção podem variar dependendo do nível de detalhamento das roupas e das peças usadas pelos personagens¹⁶.

No primeiro dia em que iniciei a pesquisa de campo no SANA (2018) — que normalmente é dividido em três dias, sendo, respectivamente sexta-feira, sábado e domingo — percebi que não haviam muitas atividades direcionadas ao *cosplay*, apesar de me deparar com alguns praticantes transitado e tirando fotos pelos corredores:

Cheguei no evento por volta das 11:05 da manhã e me deparei com uma fila relativamente grande no pavilhão de entrada. Muitas pessoas estavam sentadas no chão, desprotegidas do sol, esperando os portões abrirem para entrarem no local. Apenas meio dia a entrada foi liberada e quando consegui acessar o espaço percebi que os corredores já estavam sendo ocupados por jovens que gritavam e andavam de um lado pro outro, seguindo

¹⁴ Nome dado àqueles que se encarregam de produzir um *cosplay*. Geralmente são pessoas que também representam ou já representaram em eventos e resolvem usar suas habilidades manuais como um meio de negócio alternativo.

¹⁵ Em fortaleza, os *cosplayers/cosmakers* costumam ir ao centro da cidade para comprar os materiais necessários para confeccioná-los. Passam horas entrando em lojas, pesquisando preços até juntarem o que precisam e muitas vezes vão em grupos, se ajudando

durante o processo. Alguns voltam ao local várias vezes, especialmente quando não conseguem achar tudo no mesmo dia.

¹⁶ A técnica de quem irá produzi-las também se torna um determinante nesse processo, pois ainda que os materiais utilizados sejam de boa qualidade, se o trabalho manual finalizado não corresponder a esse fator, o *cosplay* não se destaca no evento e é pouco requisitado para tirar fotos



diferentes direções, provavelmente em busca de algum setor atrativo para acompanhar. Como queria observar a movimentação nas áreas centrais, onde geralmente os cosplayers apareciam para tirar fotos, esperei um tempo até avistar os primeiros e fiquei surpreendida com a quantidade ínfima de pessoas fazendo cosplay. Descobri que na programação disponibilizada em um painel de entrada, especificamente nesse dia, não haveriam atividades direcionadas a eles. (Diário de campo, 28/07/2018).

Nessa perspectiva, entendi que os *cosplayers* que vão para transitar e os que participam dos concursos ocupam lugares diferenciados no evento, embora façam parte da mesma categoria atrativa que chama a atenção dos espectadores. Nos dias que acontecem as atividades competitivas que premiam as melhores caracterizações (sábado e domingo) é comum perceber que o fluxo de *cosplayers* é consideravelmente superior já que a concentração de pessoas transitando no encontro também costuma ser maior, sobretudo por decorrer em um de final de semana¹⁷.

No sábado, 29 de julho, fui ao encontro com a intenção de observar as práticas direcionadas especificamente ao cenário cosplay considerando que na sexta feira (28/07) o fluxo desse público havia sido relativamente fraco em participação. Nesse dia o desfile era o momento mais esperado no setor *Art & Fest*¹⁸, assim como as palestras com os dubladores de jogos e filmes populares da cultura pop. O desfile é um concurso que já está presente há várias edições no SANA, sendo uma das dinâmicas competitivas que recebe grande participação

de cosplayers. O momento acontece quase no final do evento e é uma das últimas atrações do segundo dia.

Os *cosplayers* que se inscrevem na categoria de desfile são chamados para ficarem perto do palco e quando escutam seus nomes serem anunciados pelo apresentador, sobem e fazem poses ou realizam alguma performance enquanto o público tira fotos, filma, grita e produz diversas reações.

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

Alguns *cosplayers*, naturalmente, chamam mais atenção do que outros provocando torcidas. Em geral, àqueles que se caracterizam com trajes detalhados e usam armaduras no corpo, capacetes com leds ou maquiagens e perucas personalizadas. Percebi que, no evento, o público dava uma importância especial (reagindo com gritos e aplausos) aos participantes que tinham presença de palco e eram carismáticos durante as suas atuações. Tais reações eram

¹⁷ Decisão estratégica tendo em vista que parte do público que frequenta estuda durante a semana ou trabalha em horário comercial. Além disso, a maioria dos eventos possuem características semelhantes, como a escolha dos finais de semana para realizar suas

edições e a organização de setores específicos para receber observadores em cada sessão

¹⁸ Palco onde acontecem as principais atrações do evento, como as competições cosplays, as palestras com convidados famosos e as apresentações de dança no estilo *k-pop*.



determinantes para a manutenção do clima de entretenimento durante esses episódios.

Sebastian¹⁹, um *cosplay* veterano com quem conversei durante os dias de evento, me explicou que atualmente é muito comum perceber a separação dos “*cosplayers* que competem e os *cosplayers* que fazem personagens só para tirarem fotos e andar pelo evento”. Segundo ele, os que decidem se apresentar concentram-se mais na confecção de suas vestimentas já que a boa produção é um dos critérios para ganhar destaque diante dos demais concorrentes.

No entanto, no último dia de evento me surpreendi ao ver que haviam muitos *cosplayers* usando vestimentas complexas enquanto se mantinham distantes do setor Art & Fest, local reservado às apresentações competitivas. Ao tentar me aproximar de uma jovem que estava realizando *crossplay*²⁰ de Mário, Maria-Chan²¹, para saber o que ela achava dos concursos e se já havia participado de alguma categoria, notei que os objetivos de um *cosplayer* para outro podiam ser bem diferentes.



Figura 3: Maria-chan fazendo *crossplay* de Mário Bros.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018).

Maria-Chan foi simpática e me deixou registrar uma foto sua antes de iniciarmos a conversa, mas pareceu desconfortável quando perguntei se ela poderia falar de sua atuação como *cosplayer*. Felizmente, no decorrer das perguntas sobre a escolha do seu *cosplay* e dos elogios que fiz sobre a confecção de roupa que estava usando, Maria-Chan foi se mostrando mais à vontade para fazer alguns comentários, embora não aprofundasse a discussão. Ela contou que frequentava o SANA há poucos anos, que adorava o jogar o jogo do Super Mário Bros e que por isso havia escolhido o protagonista para interpretar, independente dele ser homem.

Por ser um personagem muito popular e usado em várias caracterizações *crossplays*, Maria-Chan admitiu que não teve

¹⁹ Nome fictício utilizado para preservar a identidade do interlocutor.

²⁰ Termo utilizado para referenciar *cosplayers* que invertem o gênero dos personagens que decidem

representar e fazem uma versão masculina ou feminina dos trajes e acessórios destes.

²¹ Nome fictício.



dificuldades para realizá-lo e que até preferia fazer cosplays simples como ele só para andar e tirar fotos, ao invés de escolher personagens que carregam mais acessórios no corpo. Quando a questioneei sobre o que achava das competições, ela frisou com muita cautela:

O cosplayer de competição é visto de forma diferente porque ele não vem só pra estar aqui no evento e se divertir, como eu faço, ele quer a caracterização perfeita do personagem e tem que seguir exatamente as regras dos concursos. (Maria-Chan, *crossplayer*).

Isso pode justificar o motivo de alguns *cosplayers* preferirem se manter distantes das competições, encarando-as como práticas que inibem a sensação de “brincadeira” da atividade. *Inuyasha*²², outra moça com quem tirei foto depois, me contou que nunca sentiu interesse, pelo menos até aquele momento, de elaborar uma apresentação. Ela conta: “o *cosplay* é mais uma brincadeira, eu não gosto de fazer pra competir, essas coisas. Esse *cosplay* foi o maior que eu fiz”.



Figura 4: Cosplay de Inuyasha no corredor do SANA.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2018).

Apesar de não estar fazendo *cosplay* com o objetivo de competir, a mesma não se limitou a aprimorar os detalhes mais específicos do seu personagem, como a espada de batalha que ele carrega nas costas e uso das lentes coloridas indicando a cor amarelada dos olhos. Isso evidencia que a não participação em concursos não impede, de maneira alguma, os(as) *cosplayers* que não competem de se caracterizarem meticulosamente e ficarem atentos aos detalhes dos seus personagens tanto quanto àqueles que decidem concorrer às premiações.

Entretanto, não se pode negar que o engajamento do(a) *cosplayer* nas competições exige maior comprometimento com o trabalho que será apresentado visto que isso é condição determinante nas avaliações. Durante os dias de evento, tive a oportunidade de conversar com mais três *cosplayers*, que costumam competir nas categorias competitivas do

²² Nome do personagem que estava representando.



evento, e entender melhor o que o *cosplay* representa tanto para esses sujeitos como para o encontro de cultura pop como o SANA. Dentre os relatos, surgiram as seguintes questões:

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

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

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

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

Vestidos de *cosplay*, esses/as jovens vivenciam seus momentos de criação e de ressignificação de sua condição juvenil. Eles/as constroem, nesta atuação, os seus

palcos e neles criam cenários onde possam expressar as suas opiniões e as suas preferências. Seus corpos traçam linhas de encontro com todos os acontecimentos que esta prática poderá proporcionar em suas atuações juvenis. (ALMEIDA, 2017, p. 150).

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

Ao escolherem o *cosplay* como forma de manifestar identificações e acessar realidades diferentes através da fantasia, esses jovens protagonizam cenas juvenis nos eventos de cultura pop e desenvolvem práticas para manter a sensação de adequação e assim conquistarem um lugar de pertencimento que lhes permita, temporariamente, ser quem desejam no mundo.

No caso específico desses *cosplayers*, talvez seja possível inferir que a sua relação com o evento acaba tornando-se codependente, visto que um precisa do outro para obter reconhecimento, visibilidade e, talvez, um certo sentido de existência. Sem a presença do *cosplay*, o evento perde parte de sua configuração atrativa, e sem a opção de evento os *cosplayers* perdem um espaço para atuar, competir, e dar visibilidade às suas formas de expressão artísticas. Assim, compreendo que a influência que ambos exercem nesse contexto é mútua, o que de certa forma ajuda a estabelecer a importância do *cosplay* enquanto prática/ação ou performance que não pode estar de fora dos encontros de cultura pop.



Nesse sentido, percebo que eventos como o SANA atuam como mediadores de manifestações e práticas juvenis, pois, para além das práticas de consumo, são espaços que também incentivam a elaboração de diferentes expressões e performances dos sujeitos. Ao organizar atividades direcionadas ao *cosplay*, divulgando esta prática enquanto elemento atrativo, o evento faz com que parte do público não apenas reconheça a relevância do *cosplayer* nesses espaços, mas também queira frequentá-los pela possibilidade de encontrar diversidades e possibilidades de entretenimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das interlocuções realizadas com os jovens *cosplayers* que participaram deste estudo, percebi que os eventos de cultura pop, como o SANA, desempenham função indispensável por serem responsáveis pela organização e divulgação de atividades que visam incentivar a prática *cosplay*. Atualmente, os *cosplayers* também atuam em outros ambientes como feiras geeks, nos cinemas, em pré-estreias de filmes ou em espaços abertos da cidade, onde geralmente se reúnem para tirar fotos e interagir. No entanto, é nos eventos que a concentração desse público prevalece, pois são espaços com maior estrutura e capacidade para receber esses praticantes.

Apesar do *cosplay* ter sido denominado por alguns desses jovens como prática de “diversão”, “*hobby*”, é importante perceber que muitos produzem esforços desafiadores para conseguir alcançar a caracterização planejada. Assim, os *cosplayers* que decidem participar de dinâmicas competitivas acabam dobrando o trabalho que efetivam, considerando que para além das vestimentas, ainda precisam elaborar uma apresentação de palco.

Por outro lado, os *cosplayers* que seguem sua própria lógica representativa e que preferem entender o *cosplay* como uma forma de homenagear o personagem vestindo-se e agindo como ele, sem precisar realizar participar das competições, mostram que as regras se relativizam de *cosplayer* para *cosplayer*, dando à prática uma série de alternativas e possibilidades de atuação.

As opções com as quais os jovens se deparam ao se agregarem à cena *cosplay* são condutoras diretas de aprendizados e de experiências socioculturais que os levam a conquistar novas formas de se expressar e conhecer o mundo. Ao se dedicarem a essa prática, muitos conseguem garantir um “papel” de destaque em eventos de cultura pop, alimentando as opções de distração e consumo cultural desses locais. Nessa perspectiva, constata-se, nesse estudo, que o *cosplay* é um dos grandes responsáveis por produzir experiências atrativas no SANA. Além disso, por ser uma atividade reconhecida e procurada por muitos jovens, acaba tornando-se mais do que uma experiência recreativa, mas uma forma de manifestar capacidades que nem sempre são valorizadas e bem aceitas em outros espaços sociais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Nadja Rinelli Oliveira de. **Oh! Fui eu que fiz!: a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos**. 2017. 211 f. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- BARBOZA, R. A.; SILVA, R. R. **Subcultura cosplay: a extensão do self em um grupo de consumo**. Revista Brasileira de Marketing, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, 2013.
- BARREIRA, Irllys. **O Labor Criativo na Pesquisa**. Experiências de ensino e investigação em ciências sociais. Fortaleza: ed UFC, 2017.



BRAZÃO, J. P. G. O diário de um diário etnográfico eletrônico. In: SOUSA, Jesus Maria; FINO, Carlos Nogueira. (org.). **A escola sob suspeita**. Porto: Asa Editores, 2007. p. 289-307.

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

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

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

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

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

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

NAGAMI, Caroline Isis. **Antropologia da performance: a experiência do cosplay e as ações performáticas** In: Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas, 2010, Londrina. Anais do VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas. Londrina: Eduel, 2010. p. 956-969.

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos, FIALHO, Lia Machado Fiuza. Juventude

Cosplay. In: FIALHO, Lia Machado Fiuza, GOES, Francisco Cristiano Maciel (Org.). **Polifonia em juventudes**. Fortaleza: EdUECE, 2015.

NESPOLI, Eduardo. **Performance e ritual: processos de subjetivação na arte contemporânea**. 2004. Dissertação (mestrado). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. Disponível em:

<<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/R EPOSIP/284810>>.. Acesso em: 12. mai. 2022.

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

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

Como citar este artigo:

NASCIMENTO, Lorena Brenda Santos. Impactos da cena cosplay no SANA. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.-jun. 2022. p. 82-96.