



Faculdade de Tecnologia de Americana “Ministro Ralph Biasi”

Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda

Mariana Pinheiro

ARTE COSPLAY E A MODA

AMERICANA, SP

2021

MARIANA PINHEIRO

ARTE COSPLAY E A MODA

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda pelo CEETEPS/ Faculdade de Tecnologia-FATEC/ Americana.

Área de concentração: Cultura Pop

Orientador (a): Prof. Dra Nancy de Palma Moretti

AMERICANA, SP

2021

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

P721a PINHEIRO, Mariana

Arte cosplay e a moda. / Mariana Pinheiro. – Americana, 2021.

81f.

Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda) - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Orientador: Profa. Dra. Nancy de Palma Moretti

1 Moda I. MORETTI, Nancy de Palma II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana

CDU: 687.016

MARIANA PINHEIRO

ARTE COSPLAY

Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Têxtil e Moda pelo CEETEPS/ Faculdade de Tecnologia-FATEC/ Americana.

Data de aprovação: ___/___/___

Banca Examinadora:

Nancy de Palma Moretti (Presidente)

Doutora

Faculdade de Tecnologia de Americana, SP

Kleber de Oliveira Andrade (Membro)

Doutor

Faculdade de Tecnologia de Americana, SP

Magaly Pitolli (Membro)

Mestre

Faculdade de Tecnologia de Americana, SP

Este trabalho é dedicado a todos da comunidade
cosplay brasileira e a este hobby incrível, que me
fez perceber a minha aptidão e paixão pela área de
moda.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero agradecer minha mãe Maria de Lourdes Bernardes da Silva, por ser a minha grande apoiadora neste hobby. Ao meu pai Marcílio Donizeti Pinheiro, por me apoiar nos estudos. Ao meu irmão Miguel Pinheiro, por me apoiar na faculdade e no hobby, me ajudando em algumas apresentações.

Agradeço minha professora e orientadora Prof Dra Nancy de Palma Moretti, por me apoiar durante toda a minha trajetória neste curso, pelas oportunidades de mostrar este hobby para os outros, por tudo que aprendi, tanto em assuntos acadêmicos quanto em vivência.

Agradeço a todos os professores que fizeram parte deste período do meu aprendizado, e amizade.

Agradeço a todos da comunidade cosplay que participaram da pesquisa acadêmica, para a realização deste trabalho.

Agradeço a todas as amigas que fiz durante o curso.

RESUMO

Essa pesquisa tem a intenção de mostrar a importância da cultura cosplay como modalidade artística e não somente entretenimento. O trabalho mostra um breve um panorama histórico, contextualiza o perfil dos adeptos a essa prática e faz reflexões sobre as dificuldades e preconceitos encontrados na área. É um dos poucos trabalhos que abordam o assunto na área de moda, o que torna a pesquisa relevante no ambiente acadêmico.

O processo empírico também é demonstrado através dos registros iconográficos e relatos que ensinam a produzir um figurino cosplay demonstrando a importância da moda para a sociedade cosplay.

Palavras-chaves: Cosplay. Moda. Preconceito. Modelagem.

ABSTRACT

This research is intended to show the importance of cosplay culture as an artistic modality and not just entertainment. The work presents a brief historical overview, contextualizes the profile of the followers of this practice and reflects on the difficulties and prejudices found in the area. It is one of the few works that address the subject in the fashion area, which makes the research relevant in the academic environment.

The empirical process is also demonstrated through iconographic records and reports that teach how to produce a cosplay costume demonstrating the importance of fashion for the cosplay society.

Keywords: Cosplay. Fashion. Preconception. Modeling.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1- Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas	17
Fotografia 2- E. E “Doc” Smith vestido de Northwest Smith	18
Fotografia 3- Walter J. Daugherty, dono da peça conhecida “ <i>The \$1000 Cosplay</i> ”	19
Fotografia 4- Diego Fernando Ferreira, o primeiro cosplayer brasileiro, desfilando no Carnaval.....	27
Fotografia 5- Diego Fernando Ferreira com o cosplay de Seiya no carnaval de 1995	27
Fotografia 6- Cosplayers na primeira edição do MangaCon. Judy, primeira vencedora de um concurso de cosplay no Brasil (à direita)	28
Fotografia 7- As vencedoras do concurso cosplay da segunda edição do MangaCon, Aline Santagelo (à esquerda) e Suzane Soares (à direita)	29
Fotografia 8- Celso Peçanha Neto, conhecido como Ceslo Maker, vencedor do concurso da CCXP 2020	33
Fotografia 9- Barbara de Oliveira Vaz, conhecida como Cherry Heeyzer, com o cosplay de Dark Alessa, do filme <i>Silent Hill</i>	35
Fotografia 10- Cosplayer ao lado de um banner da campanha “Cosplay não é consentimento”	45
Fotografia 11- Ator Lakeith Stanfield, ao lado do personagem L, de <i>Death Note</i>	49
Fotografia 12- A cosplayer Shellanin, com o cosplay da personagem Bulma (<i>Dragon Ball</i>)	50
Fotografia 13- Cosplayer trajado de Misty, do animê <i>Pokémon</i>	54
Fotografia 14- Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno	69
Fotografia 15- Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno	70
Fotografia 16- Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno	71
Fotografia 17- Confeção da camisa do personagem Lestat	73
Fotografia 18- Confeção do colete do personagem Lestat	74
Fotografia 19- Confeção do casaco do personagem Lestat	75

Fotografia 20- Calça e faixa do pescoço do personagem Lestat	76
Fotografia 21- Cosplay do personagem Lestat finalizado	77
Fotografia 22- Cosplay do personagem Lestat finalizado	78
Fotografia 23- Colete da personagem Sally Bowles	79
Fotografia 24- Bordado e confecção do short da personagem Sally Bowles	80
Fotografia 25- Colar da personagem Sally Bowles	81
Fotografia 26- Estilização de peruca para a personagem Sally Bowles	81
Fotografia 27- Cosplay da personagem Sally Bowles finalizado	82
Fotografia 28- Cosplay da personagem Sally Bowles finalizado	83

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Capa do mangá A Nova Ilha do Tesouro, escrita por Osamu Tezuka e Shin Tkarajima, 1947	22
Figura 2- Revista japonesa antiga divulgando um evento e os cosplays que estavam presentes.	24
Figura 3- Tirinha sobre o caso de assédio feito por um apresentador do programa Pânico na Band	46
Figura 4- Imagem de referência da personagem Sakura Haruno (Naruto)	56
Figura 5- Croquis do traje da personagem	57
Figura 6- Utilização de leds em arma, feita por Kamui Cosplay	58
Figura 7- Processo de confecção de uma jaqueta, utilizando uma calça, feita pela cosplayer Sakura Prongs	60
Figura 8- Técnica de molde tirado no corpo, desta vez em um manequim com as medidas da cosplayer, feito por Kamui Cosplay	62
Figura 9- Desenhos dos moldes do cosplay da personagem Sakura Haruno	63
Figura 10- Processo de montagem da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs	64
Figura 11- Processo de produção da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs	65
Figura 12- Processo de produção da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs	66
Figura 13- Pintura e finalização da arma da personagem Jinx, por Sakura Prongs	68
Figura 14- Imagem de referência para o cosplay do personagem Lestat de <i>Entrevista com o Vampiro</i>	72
Figura 15- Imagem de referência da personagem Sally Bowles do filme <i>Cabaret</i>	79

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Você já sofreu assédio por pessoas que estão inseridas na cultura geek japonesa?	43
Gráfico 2- Você já sofreu assédio de pessoas que não estão inseridas na cultura geek japonesa, ao descobrirem que você é um cosplayer?	44
Gráfico 3- Qual é o seu tipo de corpo?	47
Gráfico 4- Você já sofreu preconceito devido ao formato do seu corpo, sua aparência, não seja semelhante ao personagem?	47

LISTA DE ABREVIATURAS

Worldcon	World Science Fiction Convention
Cm	Centímetro

LISTA DE SIGLAS

UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
NERD	Northern Electric Research and Development
JBC	Japan Brazil Communication
WCS	World Cosplay Summit
Abrademi	Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações
CCXP	Comic Con Experience
MEGA CAF	Mega Campinas Anime Fest
CWM	Cosplay World Masters

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	PANORÂMICO HISTÓRICO	16
2.1	Cosplay e sua origem	16
2.2	A cultura Geek / Nerd e suas origens	19
2.3	A cultura pop japonesa e sua influência no mundo e no cosplay	21
3	O COSPLAY NO CENÁRIO BRASILEIRO	26
3.1	Principais concursos de cosplay do Brasil	31
3.1.1	Concurso CCXP	32
3.1.2	Concurso Cosplay World Masters Brasil	33
3.1.3	Concurso World Cosplay Summit Brasil	35
3.2	Cosplay e canais de comunicação	36
4	COSPLAY E O PRECONCEITO	39
4.1	A visão da sociedade sobre cosplay	39
4.2	Cosplay e assédio	42
4.3	Cosplay e Racismo	48
4.4	Cosplay e a Comunidade LGBTQIA+	51
5	CONFECÇÃO DE UM COSPLAY	55
5.1	Imagem de referência	56
5.2	Escolha dos materiais	57
5.2.1	Upcycling	59
5.2.2	Cosplay de armário	60
5.3	Modelagem	61
5.4	Costura / colagem das peças	63
5.5	Pintura	66
5.6	Acabamento	68
5.7	Confecção de outros cosplays	71
6	CONCLUSÃO	84
	APÊNDICE	86
	REFERÊNCIAS	88

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de graduação é fruto da minha experiência com cosplay e meus aprendizados na faculdade de moda.

A pesquisa aborda o perfil psicológico dos adeptos a prática do cosplay revelando preconceito e falta de reconhecimento no campo devido a forma que é retratada pela mídia. Assédio e racismo também são questões discutidas no meio cosplay.

Cosplay não é apenas utilizado como uma forma de diversão, também é um meio de comunicação social, representação performática que utiliza personagens para expressar uma história, uma personalidade, um jogo, uma dança.

Outro ponto a ser discutido é a forma como o cosplay se manifesta nas redes sociais e nos encontros presenciais, em feiras e eventos. Para isso fizemos uma contextualização histórica mostrando o início do cosplay no Brasil.

O Brasil tem grandes nomes no meio cosplay e podemos nos orgulhar das conquistas feitas em campeonatos mundiais.

No final a pesquisa adere um viés metodológico que demonstra todas as etapas na confecção de um cosplay e sua ligação com a área de moda e a arte.

2 PANORÂMICO HISTÓRICO

2.1 Cosplay e sua origem

Cosplay, uma arte que ganhou muita popularidade na comunidade *geek*¹ e cultura pop japonesa nos últimos anos, entretanto, ainda é confundido com fantasias de Carnaval e *Halloween*.

De acordo com Dawsey (2007), a palavra *cosplay* vem da junção de *costume*, que significa fantasia, e *play*, que significa brincar. Esta prática foi nomeada em 1984, pelo jornalista Nobuyuki Takahashi, depois de ter visitado um evento em Los Angeles, chamado *Worldcon*.

A primeira aparição do *cosplay* foi em um evento de ficção científica. Segundo Monica Rebecca Ferrari Nunes (2015, p. 30) “os filmes de ficção científica parecem ter sido a primeira fonte de inspiração para o ato de vestir e interpretar personagens.” Em 1939, ocorre a primeira edição do *World Science Fiction Convention*, também conhecido como *Worldcon*. E foi lá que surgiram os primeiros *cosplays*, quando os dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas, aparecem fantasiados (fotografia 1). Enquanto Ackerman apareceu com um traje inventado, Myrtle usa um traje baseado em personagens (NUNES, 2015).

¹Geek: Termo usado para definir uma pessoa que gosta de tecnologia e de filmes, séries e jogos.

Fotografia 1: Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas



Fonte: <https://cosmonerd.com.br/outros/colunas/mundo-cosplay/origem-do-cosplay/>

Ackerman e Douglas foram a inspiração para que os fãs se vestissem com trajes de ficção científica nas próximas edições da *Worldcon*. Inspirou até mesmo o autor de *Lensman*, considerado o autor pioneiro da ficção científica norte-americana e mundial e pai da *Space Opera*, E. E. “Doc” Smith, a se vestir como Northwest Smith, personagem de *C. L.* (*Catherine Lucille*), *Os contos de Moore*, na segunda edição do *Worldcon* em 1940 (fotografia 2).

Fotografia 2: E. E “Doc” Smith vestido de Northwest Smith



Fonte: <http://grogardia.blogspot.com/2012/05/smith-as-smith.html>

Na terceira edição da *Worldcon*, em 1941, foi apresentado um cosplay que seria conhecido como “*The \$1000 cosplay*”. A pessoa que vestiu esse traje foi Walter J. Daugherty (fotografia 3). John. L. Coker III (2009), um historiador de ficção científica, descreve que a peça possui este nome devido utilizado para a confecção do traje. O figurino possui suportes de metal, feitos em alumínio, que, durante aquele período, o processo de refinamento de alumínio era extremamente caro e era mais valioso do que o ouro. Depois de algumas décadas, o alumínio se torna acessível, ao ser desenvolvido um método mais barato.

Fotografia 3: Walter J. Daugherty, dono da peça conhecida “*The \$1000 Cosplay*”



Fonte: <https://www.syfy.com/syfywire/firsts-the-first-cosplay-took-place-at-the-first-ever-con-in-1939>

A partir de 1950, começam a ser realizados os concursos de cosplay, conhecido também como *masquerades*, onde permitiam que participantes interpretarem ações dos personagens representados.

Nunes (2015) aponta que “alguns trabalhos, como de Frenchy Lunning (2011), professora da Universidade de Minnesota, EUA, atesta a presença de um suposto cosplay no Japão em 1978, com a performance de Mari Kotani parodiando um personagem de mangá”. Mas o cosplay só ficou conhecido no Japão em 1984, quando o jornalista Nobuyuki Takahashi visitou o *Worldcon* em Los Angeles. Logo após seu contato com as *masquerades*, publica inúmeras matérias sobre os concursos em revistas de ficção científica japonesas, nomeando a prática de *kosu-pure* (TAKAHASHI apud LUNNING, 2011, p. 71), que foi traduzida como *costume play*, que redundou na contração *cosplay*, roupas de brincar, encenar.

2.2 A cultura Geek / Nerd e suas origens

Em meados dos anos 80, o uso da gíria *geek* surgiu na cultura popular para ilustrar um grupo que era bastante marginalizado na época: fãs de tecnologia, mas socialmente desajustados. Eram, basicamente,

jovens que se interessavam por tecnologias emergentes da época, como por exemplo, os computadores. Por isso, passou a ser nomeado como “*computer geek*” ou aquele que “comia” *bugs* de computador.

(SANTOS, SMITH, 2016, p. 43)

Como Gustavo Henrique Mello dos Santos e Daniela Mercado Smith (2016) relatam, o termo *geek* começou a ser utilizado para representar os fãs de tecnologia. Mas e o termo *nerd*?

De acordo com Artur Louback Lopes (2011), o termo apareceu em um livro infantil chamado *If I Ran the Zoo (Se Eu Dirigisse o Zoológico)*, publicado em 1950, escrito pelo autor americano Theodore Seuss Geisel (Dr. Seuss). O livro apresenta um personagem esquisito chamado Nerd. Mesmo assim, o termo não foi popularizado nos anos 50.

John Robert Schmitz, linguista na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), em uma entrevista concedida a Lopes, diz “quando eu era jovem, em Nova York, as pessoas que gostavam muito de estudar eram chamadas de *egg heads* (cabeças de ovo)”. Schmitz ainda diz que no idioma inglês, existe a gíria *nurd*, para representar pessoas loucas. A palavra *nurd* pode ter originado a palavra *nurd*, que possui o mesmo sentido que a palavra *nerd*.

Além destas explicações, há uma teoria sobre a sigla N.E.R.D, que *significa Northern Electric Research and Development*. A sigla era utilizada no bolso das camisas dos funcionários, que ficavam até tarde pesquisando.

Nos anos 80, o termo *nerd* ganha popularidade no Brasil depois do lançamento do filme *A Vingança dos Nerds* (1984), no qual um grupo de nerds decide enfrentar os jovens mais populares da faculdade, depois de se cansarem dos abusos e humilhações.

A cultura *geek/ nerd* tem sua ascensão através do tempo graças aos filmes e séries que abordaram o tema, ou trazendo para tela os super-heróis. Podemos citar a série *The Big Bang Theory*, que retrata a vida dos jovens físicos Leonard e Sheldon, que moram em frente ao apartamento da aspirante a atriz Penny. Eles fazem parte de um grupo de nerds, junto de Howard e Raj. Segundo Igor Oliveira, em uma entrevista para o jornal *Folha de São Paulo*, a série ajudou com o crescimento desta cultura. “As pessoas se reconheceram naqueles personagens, por mais estereotipados que fosse”.

Estamos numa década em que o movimento não para de crescer. Hoje, é difícil de encontrar uma pessoa na rua que não está utilizando um acessório, uma peça de roupa deste universo. Os filmes e séries de super-heróis feitos pela *Marvel* e *DC Comics*; jogos; *remakes* de filmes antigos como *Os Caça-Fantasmas*; extensões de universos como o universo de Star

Wars com o lançamento da última trilogia e a série *O Mandaloriano*; e de *O Senhor dos Anéis*, com o anúncio da *Amazon* em produzir uma série baseada no livro *O Silmarillion*, que conta sobre a origem do mundo no fantástico universo criado por J. R. R. Tolkien; ajudam na ascensão deste movimento. Diferente de alguns anos atrás, podemos notar que existe uma grande aceitação da sociedade em relação a este movimento. Como por exemplo, o próprio filme *A Vingança dos Nerds*, onde os nerds querem se vingar daqueles que os humilharam, hoje, boa parte da sociedade aderiu ao movimento. Homens, mulheres e crianças de qualquer idade podem se tornam um nerd e não sofrerão preconceito, pois é um movimento que não para de crescer, um movimento que “está na moda”.

2.3 A cultura pop japonesa e sua influência no mundo e no cosplay

Antes de falar sobre a cultura pop japonesa, é necessário entender o que é cultura pop. Cultura pop (*pop culture*) ou cultura popular (*popular culture*), de acordo com Ploy Khumthukthit (2010), é um produto cultural que tem foco a um público de massas. Porém, não existe uma definição, pois depende de cada autor.

Khumthukthit (2010) cita a definição de Anthony Giddens (2006):

Anthony Giddens (2006) define a cultura como um entretenimento criado para grandes audiências, como os filmes populares, os shows, as músicas, os vídeos e os programas de TV e, como o autor observa, muitas vezes é comparada a alta cultura – algo que sugere que as classes sociais diferentes desenvolvam diferentes identidades baseadas em suas experiências culturais diferentes.

O termo cultura popular geralmente é utilizado para definir uma cultura comum que surge no período moderno.

Quando falamos sobre o Japão, não só as imagens dos *kimonos*, das gueixas, dos samurais, templos etc., aparecem em nossas cabeças, como também aparecem os famosos desenhos japoneses definidos como animês e mangás, e o próprio cosplay, pois este movimento ganhou uma grande popularidade no Japão.

O mundo começou a ter acesso a cultura japonesa depois do término da Segunda Grande Guerra Mundial. Depois de sua derrota, os japoneses abrigaram o exército americano na capital, Tóquio. E foi a partir deste ponto que eles têm acesso ao rádio, ao cinema, jornais e revistas, músicas, produções de Hollywood e *comics* (histórias em quadrinho).

Com a influência estrangeira, os japoneses adaptaram sua cultura. Como Khumthukthit (2010, p. 72) diz “A fórmula da produção e do consumo em massa podia ser americana, mas o produto final tinha que ser culturalmente japonês”. Os japoneses foram influenciados pelos estrangeiros, “pegando emprestado” as coisas estrangeiras e transformaram em algo novo, mesclando sua cultura nativa, e suas semelhanças acabam se distanciando, se compararmos com o original.

Após a Guerra, cansadas do estresse e do sofrimento impostos pelos longos anos do conflito, as pessoas queriam apenas se divertir e alimentar suas esperanças para o dia seguinte. Em tal ambiente, a ansiedade e a pressão por formas populares de entretenimento criaram um gigantesco e ávido mercado, principalmente para o cinema na década de 50 no Japão. Em 1958 os cinemas japoneses receberam o público pagante recorde de 1,1 bilhão de pessoas, e calcula-se que em 1960 o Japão tinha 7.457 cinemas em atividade (KHUMTHUKTHIT,2010, p.72 apud JOHNSON, 2007; SATO, 2007, p.15).

Em 1814, o termo utilizado mangá aparece, nos *hokusai manga*, que trazem caricaturas e ilustrações sobre a cultura japonesa. Mas foi em 1947 que surge o modelo de mangá conhecido até hoje. O mangá se chamava *A Nova Ilha do Tesouro* (figura 1), criado por Osamu Tezuka, considerado como o “deus do mangá”, com parceria Shin Takarajima.

Figura 1: Capa do mangá *A Nova Ilha do Tesouro*, escrita por Osamu Tezuka e Shin Tkarajima, 1947



Fonte: <https://bdmanga.tripod.com/parte3.html>

Osamu Tezuka foi um desenhista que se inspirou em Chaplin e Disney para se tornar um animador e renovou a linguagem dos quadrinhos japoneses “trazendo ao mangá técnicas copiadas do cinema” (SATO, 2005, p.33) e lançou a animação com mínimos desenhos por segundo.

Já em 1963, estreia na TV Fuji, o primeiro seriado de animação realizado por Tezuka, *Tetsuwan Atomu*, que narra as aventuras de um garotinho robô. Em 1964, Tezuka é contratado pela NBC, televisão estadunidense, tornando-se o primeiro produtor a exportar animês, e, um ano depois, a personagem foi adaptada com sucesso e ficou conhecida pelo público daquele país por *Astro boy*. Essas produções foram seguidas de outras realizadas com poucos recursos, mas dotadas de linguagem inusitada, como *Speed Racer (Maha Go Go Go)* de 1967, que responderam ao processo de expansão dos animes nos EUA antes mesmos dos mangás (NUNES, 2015. P.31 apud NAGADO, 2007).

Fred Patten, citado por Lunning (2011), afirma que em 1979, aparecem pessoas trajadas como personagens de mangás e animês, na *San Diego Comic Con International Convention*, após o gênero *shôjo* mangá (estilo de mangá voltado para o público feminino, com temáticas de aventura, comédia e romance, que é seu grande foco) ser reconhecido e começa a ultrapassar as fronteiras do Japão. Contudo, de acordo com Nagado (2005) e Luyten (2012), os mangás só ganharam popularidade nos EUA na segunda metade da década de 80, quando as editoras estadunidenses e japonesas, como as *First Comics* e *Eclipse Comics* e a editora *Kodansha*, firmaram grandes acordos, marcando a difusão de histórias que alcançam números de edição expressivos.

Com o sucesso dos animês, no Japão em 1970, aflora uma indústria de entretenimento massivo produzindo mangás, animês, videogames, filmes de ficção científicas e de efeitos espaciais, estatuetas de animês, etc (NUNES, 2015, p. 32).

Em 1984, com a visita do jornalista Nobuyuki Takahashi, no *Worldcon*, ao ver os concursos de cosplay, ele publica uma série de matérias sobre os concursos, nomeando a prática de *kosu pure*, que mais tarde, seria conhecida como cosplay. O primeiro cosplay registrado no Japão foi de um grupo de que encarnou os personagens do animê *Urusei Yatsura* (1981-1986). Os cosplays confeccionados começam a serem inspirados em personagens de animês ou mangás, live-action (filmagens com atores interpretando personagens de animês e mangás), *tokusatus*, que são filmes de efeitos especiais com a presença de monstros e super-heróis, como por exemplo, a produção japonesa *Godzilla*, de 1954, dirigida por Inoshiro Honda

(NUNES, 2015, p. 33 apud NAGADO, 2007, p. 125). Na imagem a seguir (figura 2), temos uma série de fotos publicadas por uma revista japonesa antiga.

Figura 2: Revista japonesa antiga divulgando um evento e os cosplays que estavam presentes



Fonte: <https://japandaily.jp/the-origins-of-cosplay-6598/>

Assim como nos EUA, os mangás têm sua entrada tardia também na Europa. Por outro lado, no Brasil, desde a década de 1960, há traços de mangás em quadrinistas de ascendência japonesa, como Cláudio Seto, Paulo Fukue e Julio Shimamoto. A editora *Edrel*, em São Paulo, entra no mercado de produções de quadrinhos cuja temática contemplava histórias de samurais e ninjas e acolheu a produção gráfica e narrativa desses desenhistas. Cláudio Seto criou a série *Samurai* e histórias infantis para a revista *Ninja*, com influências do traçado do mangá (NUNES, 2015, p.33 apud LUYTEN, 2012; NAGADO, 2007).

De acordo com Alexandre Nagado (2007, p. 72- 73) os animês japoneses chegam ao Brasil no final da década de 60. Porém, os animês ficaram populares no Brasil a partir de 1994, depois da exibição dos *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, 1986), transmitida pela *TV Manchete*. Nunes citando Oka (2005), diz

Se a edição do primeiro mangá só ocorreu em 1988, com a edição do *Lobo Solitário* e depois *Akira*, em 1990, seguidos

de uma pausa de dez anos sem a publicação de títulos com repercussão entre os leitores, o sucesso dos Cavaleiros e, na sequência, *Dragon Ball Z* (1989), *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, 1996), *Pokémon (Pocket Monsters)*, de 1997), *Sakura Card Captors* (1998), impulsionou a expansão do mercado editorial para a edição dos mangás que originaram tais animês.

No ano de 1995 é fundada a *Japan Brazil Communication*, conhecida como JBC, com a missão de encurtar as distâncias entre Brasil e Japão. Primeiramente, a editora publicou o *Jornal Tudo Bem*, um guia para os brasileiros que estavam no Japão. Em 1997, a editora lança a revista *Made in Japan*, a primeira revista lançada em dois países simultaneamente. Em 2001, a JBC investe pesadamente no segmento mangás e continua dominando este mercado e títulos relacionados à cultura japonesa. A editora também é a responsável por trazer o campeonato cosplay *WCS World Cosplay Summit Etapa JBC Brasil*, que elege uma dupla para representar o Brasil no Japão, onde ocorre a grande final mundial, promovida pela *TV Aichi*.

3 O COSPLAY NO CENÁRIO BRASILEIRO

Como Alexandre Nagado (2007, p. 72-73) diz, embora os animês japoneses tenham chegado ao Brasil na década de 60, foi nos anos 90 que ocorreu o grande sucesso, logo após a exibição do animê *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, 1986), no segundo semestre de 1994.

E então, no dia 25 de fevereiro de 1996, a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (Abrademi) realiza uma festa para comemorar o aniversário de 12 anos de fundação. Contudo, não foi uma simples festa. Houve uma exposição de mangá, de um grande painel pintado à mão contendo todos os personagens de animês exibidas na TV, esculturas dos personagens de *Cavaleiros do Zodíaco*, do *Ultraseven* (1967) entre outros, exibição de desenhos animados, músicas de animês e a presença de *Kamen Rider* (1971). Além disso, a fundação lançou nesta mesma data a revista fanzine *AnimeClub*, vendida em todas as bancas de São Paulo e Rio de Janeiro.

A festa atraiu um grande público, contando até com a presença de profissionais de quadrinhos e editoras e diretores regionais da Abrademi. O evento foi realizado na Associação Shizuoka, em São Paulo. Foi previsto para começar a partir de 15h, mas devido ao grande público, que estava a espera no portão, o evento começou mais cedo.

Após seu lançamento, foi publicada uma matéria na revista *AnimeClub* com o título *O Mundo Cosplay*, mostrando exemplos de cosplayers pelo mundo. Entretanto, não havia ninguém no Brasil que praticava este hobby.

Então, a Abrademi procurou a escola de samba Vai- Vai, escola de samba de São Paulo, e realizou uma pesquisa sobre como as fantasias são feitas. O diretor da escola mostrou as fantasias do ano anterior e explicou com é feita a fantasia e a escolha de materiais.

Logo após a pesquisa ser realizada, foi feito o primeiro cosplay voltado para um evento de cultura pop japonesa. Foi confeccionado por Cristiane A. Sato, hoje presidente da Abrademi. Ela fez o cosplay do personagem Mu de Áries, do animê *Cavaleiros do Zodíaco*. Sato usou o cosplay na festa de 12 anos da Abrademi e se tornou a primeira cosplayer do Brasil em um evento de animê e mangá. Embora Cristiane tenha sido a primeira pessoa a ir em um evento de cultura pop japonesa com um cosplay, o primeiro cosplayer do Brasil foi uma criança, chamada Diego Fernando Ferreira (fotografias 4 e 5), que desfilou com o cosplay de Seiya, de *Cavaleiros do Zodíaco* no baile de Carnaval de Floridiana Tênis Club, em Rio Claro, no estado

de São Paulo. O evento ocorreu entre os dias 26 e 28 de fevereiro de 1995. Ele tinha 7 anos na época e sua roupa foi confeccionada pela sua mãe.

Fotografia 4: Diego Fernando Ferreira, o primeiro cosplayer brasileiro, desfilando no carnaval



Fonte: <http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>

Fotografia 5: Diego Fernando Ferreira com o cosplay de Seiya no carnaval de 1995



Fonte: <http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>

A notícia sobre o evento e sobre a cosplayer circulou pelo Brasil. A fundação previu que nas próximas edições teriam mais cosplays, então, organizaram o evento MangaCon, realizado no dia 13 de outubro de 1996, e ocorreu o primeiro concurso de cosplay do Brasil. O MangaCon foi a primeira convenção de animês e mangás a ser realizada na América do Sul. Não se sabe

quantos concorrentes participaram do concurso, mas a grande vencedora foi Judy, com o cosplay de Saori de *Cavaleiros do Zodíaco* (fotografia 6). O evento também contou com a presença da cantora Miyuki, que se apresentou para o público, entrega do troféu Seiyu aos dubladores mais votados. Também foram homenageados o dublador e diretor de dublagem Gilberto Baroli, o desenhista Cláudio Seto e os cartunistas Jal e Gual, criadores do troféu HQ Mix.

Fotografia 6: Cosplayers na primeira edição do MangaCon. Judy, primeira vencedora de um concurso de cosplay no Brasil (à direita)



Fonte: <http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>

Já na segunda edição, o número de concorrentes foram 25 cosplayers. As grandes vencedoras foram a carioca Aline Santangelo, vestida de Koto, do animê *Yu Yu Hakusho* (1992), e a mineira Suzane Soares, trajada de Mokona do anime *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (1994), na fotografia abaixo.

Fotografia 7: As vencedoras do concurso cosplay da segunda edição do MangaCon, Aline Santagelo (à esquerda) e Suzane Soares (à direita)



Fonte: <http://www.abrademi.com/index.php/o-primeiro-cosplay-no-brasil/>

Na mesma edição, ocorreu durante o período da manhã, o primeiro passeio de cosplayers pelo bairro da Liberdade. Foi considerada a ideia pioneira, que, graças a essa ideia, hoje, ocorrem muitos encontros entre os cosplayers, na Praça da Liberdade, no Parque Ibirapuera, em shoppings. São os chamados rolezinhos. Esta caminhada tinha dois objetivos, o primeiro era liberar um pouco de espaço pelo salão, devido a lotação, e o segundo objetivo foi para os cosplayers perderem a timidez, caminhando em grupo, para se acostumarem a usar seus trajes. Eles caminharam da Associação Shizuoka, localizada na rua Vergueiro, até a Praça da Liberdade.

No dia 1 de fevereiro de 1998, a Abrademi organizou uma nova festa, para comemorar o aniversário de 14 anos da fundação, e por causa do grande sucesso do cosplay, eles decidiram nomear esta festa como *Cosplay Party*. O evento contou com a participação dos fundadores da organização, a cantora Yamao e dubladores como Noeli Santisteban, voz do Goku criança, em *Dragon Ball*.

A Abrademi realizou mais três edições do MangaCon, sendo que a última fora realizada nos dias 7 e 8 de outubro de 2000. E no dia 26 de fevereiro de 2000, realizaram uma festa de 16 anos da organização, nomeando o evento de *Mangá Fest 2000*. Todos esses eventos chamaram a atenção de pessoas de todo o país. Cosplayers de outros estados viajavam para São

Paulo, para participar do evento e do concurso. O número de concorrentes dos concursos passava de 50 pessoas. E chegou até atrair pessoas de fora. O concurso cosplay do *Cosplay Party* de 1998, a cosplayer chilena Karin Gisel Rodrigues venceu o concurso cosplay, trajando o cosplay de Kurama, do anime *Yu Yu Hakusho*.

Com o passar dos anos, com a popularização dos eventos de animês e mangás, o número de convenções aumentou muito, principalmente nas grandes capitais, como São Paulo, que é a cidade que possui os maiores eventos do país, como *Anime Friends*, *Comic Con Experience* (CCXP). Muitos eventos, como Nunes (2015, p. 34) explica, surgiram através de encontros de amigos com interesses em comum.

Muitos 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.

Na visita a Belo Horizonte, durante a pesquisa do Anime Festival Winter, entrevistei César Ikko, diretor e sócio da AnimeCon, responsável por essa convenção. César se diz fã da cultura pop japonesa e relata que a empresa começou graças às reuniões de amigos para as quais disponibilizava fitas de vídeo de animês e mangás que importavam do Japão. Fundou um clube que chegou a reunir 5.000 sócios, onde não havia qualquer tipo de comercialização, somente trocas de materiais entre os participantes. 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. 34- 35)

Porém, há muitos eventos de cultura pop japonesa no interior dos estados. Destacaremos os eventos do estado paulista. O maior evento do interior paulista é o *Mega Campinas Anime Fest* (MEGA CAF), organizado pela empresa Avalon. A Avalon realiza muitos eventos no ano pelo interior paulista, o *Campinas Anime Fest* é realizado três vezes por ano, a primeira edição em março ou abril, a segunda edição, que é a maior e com mais atrações, em julho ou agosto, e a última edição em dezembro. Além do *Campinas Anime Fest*, temos o *Americana Anime Fest*, realizado pelo menos uma vez por ano, o *Piracicaba Anime Fest*, com duas edições no ano, o *Limeira Anime Fest*, pelo menos uma vez no ano, e o *Ribeirão Preto Anime Fest*, com pelo menos duas edições por ano, chegando a realizar dois dias consecutivos de evento. Todos esses eventos são chamados de *Circuito Anime Fest*, próprio da empresa Avalon. Existe outros eventos no interior paulista, mas estes são os principais.

Além, dos eventos, os fãs promovem encontros em lugares públicos. Como por exemplo, o *Zelda Day*.

[...] dia criado por aficionados cariocas para homenagear o jogo A Lenda de Zelda, quando os jovens se reúnem em parques ou praças para tocar violão, flauta e entoar as músicas do game, brincar de arco e flecha, muitos vestidos como personagens do jogo [...] (NUNES, 2015, p. 37).

Atualmente, os maiores eventos do Brasil são *Anime Friends*, *Ressaca Friends*, que são realizados pela mesma organização, e a *Comic Con Experience*. Todos realizados na cidade de São Paulo. Atraem um grande público, de todo o Brasil.

Antes, o *Anime Friends* e o *Ressaca Friends* pertenciam ao núcleo de atrações brasileira Yamato. Além desses dois eventos, eram realizados o *Anime Dreams*, realizado no mês de janeiro, e o *Anime Party*, entre março e abril. A empresa começou com o *Anime Friends*, em 2003. Este evento já chegou a durar 15 dias, realizados entre quinta-feira e domingo por duas semanas, com mais de 100 atrações nacionais e internacionais, entre as 11h às 19h, e é realizado no mês de julho. O *Ressaca Friends*, ocorre no mês de dezembro, durante o final de semana. Agora, a empresa Maru Division é a organizadora destes eventos.

A CCXP surgiu em 2014. Depois que os proprietários do site Omelete, um dos maiores sites de entretenimento do Brasil, que aborda assuntos da cultura geek e pop, Érico Borgo e Marcelo Forlani visitarem e cobrirem a *Comic Con* de San Diego, uma das maiores *Comic Con* do mundo, resolveram trazer essa experiência para o Brasil. Após conseguir diversas parcerias, conseguiram realizar o primeiro evento em 2014, com um público de mais de noventa e sete mil pessoas. Com o sucesso, conseguiram mais parcerias, como a Warner Bros., Disney e a Rede Globo. A partir da terceira edição, o evento atingiu um público de cento e noventa e seis mil pessoas, se tornando a maior *Comic Con* do mundo. O número de pessoas aumentou ainda mais nas próximas edições.

3.1 Principais concursos de cosplay do Brasil

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. Helder esclarece que a Yamato organiza três categorias de concursos: o cosdesfile, em que se analisa a fidelidade do traje, “as saídas que a pessoa fez para ficar mais próxima do personagem”, sem qualquer interpretação; a *play* tradicional, em que o cosplayer encena uma parte da série de onde foi extraída a personagem; a *play* livre, em que se deve criar uma cena inusitada para a personagem. Surgida em 2005, o coordenador de eventos explica que a categoria livre é exclusiva do Brasil: “cada país tem suas regras [...] no Brasil, as pessoas gostam de encenar” (NUNES, 2015, p. 39).

Nunes (2015, p.39) afirma, através da entrevista com o coordenador do núcleo de atrações brasileira da Yamato, Helder Henrique, que os concursos cosplay são uma das maiores atrações dos eventos.

Todo evento de cultura pop japonesa realiza um concurso cosplay, pelo menos, um desfile, para mostrar seus trajes, interpretando seus personagens enquanto desfilam. Cada evento possui suas regras, prêmios.

No Brasil, podemos destacar três grandes concursos de nível nacional: WCS ou *World Cosplay Summit Brasil*, CWM ou *Cosplay World Masters Brasil* e o concurso da CCXP (*Comic Con Experience*). Cosplayers do Brasil todo participam destes três concursos, e cada um tem suas regras e premiações diferentes. O único concurso destes três que foi criado no Brasil é o concurso da CCXP, e sua grande final é em São Paulo, apenas com cosplayers brasileiros. O WCS e o CWM são concursos que se originaram no exterior. Enquanto o concurso do WCS surgiu no Japão, o concurso CWM surgiu em Portugal. Os grandes vencedores da etapa brasileira destes dois eventos representam o Brasil na grande final mundial.

3.1.1 Concurso CCXP

A primeira edição deste concurso foi em 2014, na primeira edição do evento *Comic Con Experience*. Desde então, ocorreram cinco edições deste concurso.

De acordo com Marcelo Fernandes, um dos organizadores do concurso da CCXP, o concurso mudou apenas a premiação. O sistema de seletiva e regras continuaram as mesmas.

Para participar deste concurso, é necessário participar da seletiva online. O cadastro para a seletiva online inicia no final de outubro e termina em novembro. Para se inscrever, é necessário cadastrar os dados pessoais, informações sobre o cosplay que está usando, sua origem, personalidade etc., cerca de cinco fotos do cosplay de diferentes ângulos e uma pose do personagem, imagens de referência da personagem e um vídeo de até um minuto e trinta segundos, com uma prévia da sua apresentação. Finalizando o cadastro, irá passar por um processo, para confirmar seu cadastro. Quando termina o período de inscrições, começa o período de seleção. Todos os cosplayers que tiveram seu cadastro aprovado terão seu perfil disponível no site oficial da CCXP, para o público votar. Dependendo da quantidade de votos, recebe uma certa pontuação, mas a decisão final é do júri técnico. No final da seletiva, a organização divulga no site os finalistas que irão participar da grande final, que acontece no evento. Os cosplayers finalistas irão disputar o prêmio de *Master Cosplay*.

A grande final possui cinco prêmios: o Master Cosplay é o prêmio máximo, o vencedor ganha um automóvel 0 km, além de credenciais para a CCXP do ano seguinte e colecionáveis; Melhor Figurino, para o cosplay que possui o cosplay mais elaborado e bem feito, seus prêmios são credenciais para o evento do ano seguinte e colecionáveis; Melhor Apresentação, para aquele que fez a melhor apresentação além do Master Cosplay, ganha credenciais e colecionáveis; Melhor Inventividade, para aquele que fez o cosplay e apresentação mais criativa, ganha credenciais e colecionáveis; e o Cosplayer Destaque, para o cosplayer que se destacou no concurso, ganha credenciais e um colecionável.

No ano de 2020, devido a pandemia, o número de concorrentes para a final diminuiu, assim como as categorias. A final foi presencial, seguindo todos os protocolos de segurança e distanciamento. O grande vencedor da edição de 2020 foi Celso Peçanha Neto, conhecido com Ceslo Maker, que usou o cosplay F14k, do jogo *Borderlands* (fotografia 8).

A cosplayer Jaqueline Fernandes, conhecida como Jeyke foi a única que conseguiu vencer duas edições do concurso da CCXP, a primeira foi em 2016, com o cosplay de Sarah Kerrigan, do jogo *StarCraft* e a segunda vitória foi em 2019, com o cosplay de Diablo, do jogo *Diablo III*. Jeyke é uma das maiores referências do cenário cosplay brasileiro atualmente.

Fotografia 8: Celso Peçanha Neto, conhecido como Ceslo Maker, vencedor do concurso da CCXP 2020



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

3.1.2 Concurso Cosplay World Masters Brasil

Em 2010, na cidade de Lisboa, Portugal, surge o concurso cosplay *Cosplay World Masters*, mas conhecido pela sua sigla, CWM. O concurso começou na Europa, os representantes eram apenas cosplayers europeus. Mas a grande final era realizada em um país diferente a cada ano. No ano de 2012, a final foi realizada em São Paulo. No ano de 2014, a final passou a ser realizada em Lisboa.

No ano de 2015, o organizador do concurso Raphael Faria e seu sócio trouxeram o concurso para o Brasil de forma definitiva, chamando o concurso de *Cosplay World Masters Brasil*. Com isso, o Brasil começou a participar com outros países da Grande Final.

O concurso tem o formato individual, com dois minutos de apresentação no máximo. O cosplayer precisa fazer pelo menos sessenta por cento da roupa ou estilizar, caso compre pronto. Antes de apresentar, ele passa por uma banca de jurados, que irá avaliar a roupa.

Muitos eventos realizam as seletivas do CWM, a grande maioria é realizada na capital paulista. Os eventos *Anime Friends* e *Ressaca Friends*, após a mudança de organização de evento (antes, esses eventos pertenciam a Yamato, mas a empresa entrou em falência, e agora a empresa *Maru Division* é a dona destes eventos), realizam seletivas da CWM. Outros eventos que realizam essas seletivas são: Cerejeiras Festival, Caraguá Geek Festival, São Sebastião Geek Festival, *Nikkey Fest* e *To-sa Matsuri*. A final brasileira geralmente é realizada na cidade litorânea Caraguatatuba. O cosplayer que vencer a final brasileira representa o Brasil na Grande Final em Portugal.

O concurso teve cinco edições brasileiras, de 2015 até 2019. Devido a pandemia em 2020, não houve a final brasileira nem a grande final em Portugal. O Brasil conquistou dois campeonatos mundiais, a primeira em 2016 e em 2019, com a vitória da cosplayer Barbara de Oliveira Vaz, conhecida como Cherry Heeyzer, que usou o cosplay de Dark Alessa, do filme de terror *Silent Hill* (fotografia 9).

Fotografia 9: Barbara de Oliveira Vaz, conhecida como Cherry Heeyzer, com o cosplay de Dark Alessa, do filme *Silent Hill*



Fonte: Foto disponibilizada pela cosplayer

3.1.3 Concurso World Cosplay Summit Brasil

World Cosplay Summit, o concurso de cosplay mais famoso do mundo e talvez, o mais antigo. Começou no ano de 2003, no Japão, e no ano de 2006, a editora JBC trouxe o concurso para o Brasil, criando o WCS Etapa JBC Brasil.

Diferente dos concursos citados acima, este é um concurso de duplas, e os cosplayers precisam seguir regras mais rígidas, como a confecção da roupa deve ser feita totalmente pela dupla, para a análise dos trajes, é necessário levar fotos da produção, explicar para a banca de jurados a confecção do cosplay. Há a regra sobre os personagens de origem, os cosplayers devem fazer cosplays de personagens de animes, filmes e jogos de origem japonesa, ou seja, não pode usar cosplay de um super-herói da *Marvel*, *DC*, entre outros. Cada dupla tem cerca de dois minutos e trinta segundos para fazer a apresentação.

No ano de 2006, o concurso chega ao Brasil, e a dupla que representou o Brasil naquele ano, os irmãos Maurício e Mônica Somenzari, outras grandes referências do cenário cosplay brasileiro, conquistaram o grande título mundial, no primeiro ano que o Brasil participou do concurso.

A editora JBC continuou a organizar o concurso no Brasil até 2015. Em 2016 até 2019, a empresa Yamato passou a organizar o concurso. Em 2020, a empresa *Geek Nation Brasil* assumiu a responsabilidade pelo concurso.

Além do título de 2006, o Brasil conquistou mais dois títulos, em 2008, com a dupla Gabriel Niemitz e Jéssica Campos, e em 2011, com os irmãos Somenzari. Maurício e Mônica foram os únicos que conseguiram repetir o feito histórico no mundo. Com a terceira vitória, o Brasil foi o primeiro país a conquistar três títulos mundiais do WCS, mais tarde a Itália também conseguiu realizar este feito. No ano de 2010, a dupla Gabriel Niemitz e Gabrielle Valério ficaram em segundo lugar na grande final mundial, e a dupla Débora e Bruno Pagno ficaram em quarto lugar, no ano de 2012.

No ano de 2020, no ocorreram a final brasileira e a grande final mundial devido a pandemia, mas foi anunciado no mês de maio, pela organização *Geek Nation Brasil*, responsável pelo concurso no Brasil, que ocorrerá a final brasileira no dia oito de junho, de forma virtual.

3.2 Cosplay e canais de comunicação

Antes de falar sobre cosplay e meios de comunicação, é necessário definir o que é comunicação e seus meios de se comunicar.

Harold D. Lasswell (1948, p. 105) explica que para definir comunicação é preciso fazer cinco perguntas: quem? Diz o quê? Em que canal? Para quem? Com que efeito?

Cada pergunta pode se referir a quem inicia o ato de comunicação, ao conteúdo, quem está recebendo a mensagem, qual efeito será causado no público, por onde vai transmitir a mensagem.

Um conjunto de equivalências significativas relaciona-se aos circuitos de comunicação, nos quais pode predominar o sentido único ou duplo, dependendo do grau de reciprocidade entre os comunicadores e a audiência; ou, em outras palavras, uma comunicação em dois sentidos ocorre quando as funções emissoras e receptoras são realizadas com igual frequência, por duas ou mais pessoas. Considera-se comumente que a conversa representa um padrão de comunicação de dois sentidos

(à parte os monólogos). Os modernos instrumentos de comunicação de massa oferecem grandes vantagens àqueles que controlam empresas gráficas, equipamento de rádio e outras formas de capital fixo e especializado (LASSWELL, 1948, p. 109).

Com o avanço da tecnologia, internet, os meios de comunicação ampliaram. Temos aplicativos de comunicação como o *Whatsapp*, site que disponibiliza conteúdos em vídeos como o *Youtube*, fácil acesso a notícias.

Quando falamos sobre notícias envolvendo cosplay, a comunidade geek e cultura pop japonesa, tínhamos pouco acesso a esse conteúdo. Poucos canais de televisão transmitiam animês, os mangás eram vendidos em bancas de jornais, no ano de 1997, a editora lançou a revista *Made in Japan*, transmitindo informações sobre cultura pop japonesa. Hoje, graças a internet, temos fácil acesso para esse tipo de conteúdo. Mangás podem ser lidos de forma gratuita em algum site de mangás, assim como podemos assistir animes e filmes em plataformas pagas e em alguns sites gratuitos, temos canais no Youtube que comentam sobre mangás, animês, séries e filmes, canais que transmitem *gameplays*, canais que realizam tutoriais de confecção de cosplay e maquiagem, canais que participam de eventos, fazendo matérias, entrevistando os participantes, gravando as performances etc.

Como o público nerd aumentou nos últimos tempos, também temos o aumento de canais de comunicação com o foco neste tipo de audiência. Para os cosplayers, canais que produzem tutoriais de confecção e maquiagem são importantes, pois muitos que querem começar a fazer um cosplay, ou até um cosplayer mais experiente, não sabem por onde começar, não sabem como fazer um acessório, uma armadura, costurar, maquiagem, esses tipos de canais transmitem todo o conhecimento, mostrando passo a passo, quais produtos são necessários para a fabricação. Vale lembrar que todo cosplayer que produz conteúdo para sites de vídeos, começaram por algum lugar, e com o tempo, se aperfeiçoaram, se dedicaram. Podemos citar o canal *Kamui Cosplay*, pertencendo aos cosplayers alemães *Svetlana Quindt* e seu marido *Benni*, como um dos maiores canais de tutoriais de cosplays do mundo. Svetlana lançou inúmeros livros de tutoriais, cada um falando sobre um assunto específico, como é feito uma armadura, como utilizar o EVA, como começar a costurar, leds, moldes, entre outros. No Brasil, podemos citar os canais *Dicas de Cosmaker*, *Sakura Prongs*. Ambos os canais ensinam a fazer acessórios, armaduras, armas para cosplays, com materiais baratos e acessíveis.

Em relação aos canais que falam sobre animês, mangás, séries e filmes, podemos citar inúmeros canais como *Jovem Nerd*, *Pipocando*, *Bunka Pop*, *Cronosfera*. Esses dois últimos

têm como focos animês e mangás, recomendando quais o público pode assistir, *reviews*, top dez de personagens, animês, entre outros.

Além de canais de youtube, existem sites, focando o público nerd e os cosplayers, produzindo notícias sobre a cultura pop japonesa e geek. No Brasil, o site que possui o maior foco no público cosplayer é o *Mundo Cosplayer*.

Segundo Rogério Princiotti, dono do site *Mundo Cosplayer*, começou como uma coluna em um blog, chamado *Omoristas*, divulgando fotos de cosplayers que encontravam na internet. E então, Rogério teve a ideia de criar um site, para continuar com a divulgação. O site foi ao ar em novembro de 2014, mostrando imagens de cosplayers que encontrava na internet. No final de 2015, o dono do site, mais familiarizado com o assunto, descobre que existe eventos brasileiros de cultura pop japonesa, principal local que cosplayers se reúnem. No ano de 2016, a organização Yamato convida o site como imprensa, para realizar uma matéria sobre o *Anime Friends*. Com uma câmera caseira, ele e sua esposa vão ao evento, conhecer os cosplayers que tanto admiravam. Após a visita, Rogério diz que se apaixonou por este mundo, e começa a cobrir outros eventos como o Festival do Japão e *Brasil Game Show*. Com o tempo, eles ampliaram o conteúdo e começaram um canal no *Youtube*, postando vídeos de apresentações de cosplayers, desfiles, trazendo mais atenção ao site. O site ganha fama pelo Brasil e pelos cosplayers do mundo todo. Por conta do seu conteúdo, o site foi premiado dois anos seguidos com o prêmio Cubo de Ouro, que premia os melhores do ano na comunidade geek, incluindo cosplayers. Antes, um hobby, acabou virando um trabalho, cujo objetivo é transmitir notícias para a comunidade cosplay, falando sobre eventos, entrevistas com cosplayers, disponíveis em seu canal no *Youtube*.

Existem outros sites e canais que realizam entrevistas, transmitem acontecimentos sobre a comunidade cosplayer. Grandes emissoras de TV também já realizaram matérias sobre o hobby.

4 COSPLAY E O PRECONCEITO

4.1 A visão da sociedade sobre o cosplay

Geralmente encontramos pessoas criticando cosplayers em páginas de redes sociais, dizendo que isso é perda de tempo e uma atividade infantil, apesar de ser comum vermos cosplayers de diversas idades, ou então nos assustamos com a quantia de dinheiro e tempo gastos na fabricação das fantasias (SOARES, 2015, p.171).

Este trecho, escrito por Gabriel Theodoro Soares, em seu artigo, com parceria de Mônica Nunes, é apenas um pequeno resumo do que a comunidade cosplayer passa.

Embora a prática cosplay tenha crescido no mundo, com a ascensão da cultura geek e pop japonesa, este hobby ainda não é visto muito bem na sociedade. Quase todo cosplayer já sofreu preconceito por praticar este hobby. Para confirmar este argumento, foi realizada uma pesquisa entre cosplayers da comunidade brasileira, perguntando se alguém já sofreu preconceito por pessoas que não estão inseridas no meio e pedindo para relatar o caso. A pesquisa conseguiu vinte e três relatos, dentre eles, apenas três pessoas disseram que não sofreram nenhum tipo de preconceito.

Segundo os relatos, muitos sofreram preconceito por parte da família, amigos, colegas de trabalho, escola e faculdade e pessoas desconhecidas.

Pessoas que não estão inseridas no meio cosplay não compreendem esse universo e na maioria das vezes não possuem informação mais aprofundada sobre o assunto, ridicularizando o tema enquadrando o cosplay num perfil infantilizado associando com fantasias de carnaval, *Halloween* etc. Essa situação comprova não somente a ignorância cultural de uma sociedade como a covardia inadmissível do bullying se pratica através dela.

Outra questão que parece incomodar os adeptos da cultura cosplayer é o fato de serem vinculados a falta de personalidade própria, porém sabemos que dramaturgia foi uma das primeiras manifestações artísticas da nossa civilização.

No ano de 2015, a UOL fez uma reportagem sobre cosplay de forma negativa, entrevistando cosplayers no *Anime Friends*, e, durante a reportagem coloram duas psicólogas para falar sobre o assunto, afirmando que todos que realizam a prática possuem crise de identidade. Infelizmente, a matéria não está mais disponível, porém, foram encontrados vídeos

na plataforma *Youtube*, relatando sobre o caso. A matéria causou uma grande revolta na comunidade cosplayer brasileira, e foi feito um abaixo assinado, exigindo um pedido de desculpa da UOL.

No ano de 2017, a *Rede Globo* lançou a novela *A Força do Querer*, e um dos personagens era cosplayer. Yuri, personagem interpretado por Drico Alves, é um adolescente que gosta de se vestir como o personagem Goku, do animê *Dragon Ball*, que só conseguia interagir com o mundo exterior através do celular e vai mal nos estudos. Sua família criticava o ato do filho, mas logo muda, depois que o garoto passa a tirar boas notas, com a ajuda de aulas particulares. Quando a novela foi lançada, a comunidade cosplayer não ficou satisfeita devido a imagem que a novela estava passando para a audiência sobre o cosplay, então foi feita uma campanha chamada “Yuri não me representa”, lançada pela página *CosPositivismo*. Alexandre Rodrigues Damiano, fundador da página, foi o responsável pela campanha, e de acordo com a sua entrevista, feita pela *UOL*, a maioria dos cosplayers não são como Yuri, são pessoas normais, possuem um emprego ou procuram, estudam, possuem um relacionamento estável com a família. Damiano explica que os cosplayers brasileiros possuem uma certa resistência à TV, pois a maioria das mídias sociais ridicularizam os indivíduos que praticam este hobby.

Para este trabalho de conclusão, Alexandre Damiano, fundador da página *CosPositivismo* aceitou ser entrevistado, e a sua resposta sobre a visão da sociedade em relação ao cosplay hoje em dia é que finalmente o cosplay está ganhando espaço de forma positiva na mídia, embora aos poucos, as pessoas estão começando respeitar cada vez mais. Segundo Alexandre Damiano os eventos de cosplay estão ganhando força no Brasil, mas ainda tem preconceito em torno do tema.

Alexandre Damiano criou a página *CosPositivismo* em 2017, com objetivo dar apoio e solidariedade aos cosplayers que passaram por situações preconceituosas e humilhantes, assim como ele. Hoje, o grupo *Reino CosPosí* possui cerca de dois mil membros

Os cosplayers não acreditam que se tornaram os personagens, eles apenas fingem acreditar nisso durante o ato da brincadeira, assim, como aqueles que vão para os eventos e tiram fotos juntos de seus ídolos sabem que eles não são reais, e sim pessoas fantasiadas. No entanto, saber desta realidade não acaba com a diversão nem com a vontade de usar um cosplay [...] (SOARES, 2015, p. 165).

Segundo Soares “o cosplayer não se torna o personagem, ele apenas o representa, quando está com o figurino, em fotos e realizando apresentações. O fato representar determinados personagens pode indicar uma certa afinidade entre o arquétipo escolhido e o ator que o representa, mas não pode ser considerado falta de personalidade própria do ator que está se expressando e se comunicando com diversas culturas através de personagens mundialmente conhecidos. Independentemente do figurino cada pessoa possui sua identidade própria, uma profissão, um estilo de vida.

Além desses motivos, também temos a definição da palavra *otaku* e a utilização deste termo para definir o cosplayer.

A palavra *otaku*, como nos explica Étienne Barral (2000), está relacionada com “casa” e foi originalmente usada para definir pessoas que praticam atividades feitas em casa, de maneira exagerada. grosso modo, podemos dizer que a palavra era usada quando havia alguém viciado em quadrinhos, tecnologia, programas de TV, livros, brinquedos etc. Por exemplo, um “animê *otaku*” seria uma pessoa que passa o dia em casa assistindo animês, um “gamer *otaku*” seria o que passa o dia jogando videogames etc. [...] O termo então passa a ser utilizado de maneira mais comum e, graças à exportação de animês, fica mais conhecido por designar fãs de animê e mangá, definição que não é correta, mas que hoje é aceita pelo resto do mundo, principalmente por aqueles que não conhecem a história da palavra.

Devemos lembrar que ser *otaku* e ser cosplayer são coisas diferentes e um não é um pré-requisito do outro, apesar de estarem relacionados. Devemos ter em mente a sociedade japonesa e a sua rigidez, pois isso, de acordo com Étienne Barral (2000), seria a grande causa do fenômeno *otaku*. Os jovens japoneses, por terem dificuldade em lidar com outras pessoas, preferem lidar com personagens fictícios, e daí surge a obsessão pelos animês, mangás e videogames, sua grande diversão e válvula de escape (SOARES, 2015, p.163-164).

Assim como Soares explica, o termo não deve ser utilizado para definir o cosplayer, mesmo que ambos estejam relacionados. Como explica o autor, a palavra *otaku* é mais utilizada para definir pessoas obcecadas por animês. Como o cosplay é um hobby extremamente popular no Japão, e devido a produção em massa de mangás, animês e jogos, as pessoas geralmente fazem cosplay de personagens destas origens. Nas convenções realizadas no Brasil, boa parte dos cosplays são de origem japonesa, mas também ocorreu o crescimento de cosplays de

personagens pertencentes a histórias em quadrinhos de origem ocidental e filmes de Hollywood, jogos que foram produzidos em outros países, como os EUA, e isso se deve ao fato do grande sucesso de filmes de super-heróis nos últimos anos, assim como adaptações de jogos em filmes, novas sagas e trilologias de universos, como o *Star Wars*. Muitas pessoas que fazem cosplay não gostam de cultura pop japonesa, por isso, o termo *otaku* não deve ser utilizado para definir o cosplay. Além disso, muitos utilizam a palavra *otaku* como insulto, devido sua obsessão por animês e desenhos japoneses. Utilizam a palavra para definir pessoas que gostam de mangás e animês como pessoas extremamente tímidas, fedidas, por passaram boa parte do seu tempo assistindo animês ou lendo mangás, desocupados.

Um olhar mais aprofundado pode revelar que existe uma certa dificuldade e timidez da pessoa que interpreta cosplay em se expor publicamente ou até mesmo relacionar-se com outras pessoas e talvez por isso essa atividade seja tão importante no processo de engajamento social. Os encontros e eventos que reúnem cosplays do mundo inteiro contribuem na quebra de paradigmas e proporcionam a uma liberdade funcional. Através da caracterização do personagem as pessoas se expressam e se comunicam com um público específico e seletivo. Os códigos de comunicação social podem vir de várias maneiras, cosplay pode ser uma delas.

Percebe-se que na comunidade cosplay um apreço pela diversão e não somente pela visibilidade, como afirma Mônica Nunes (2015, p.70). O grande foco da comunidade cosplay é homenagear, se vestindo como o personagem ou até mesmo como alguma pessoa famosa.

4.2 Cosplay e assédio

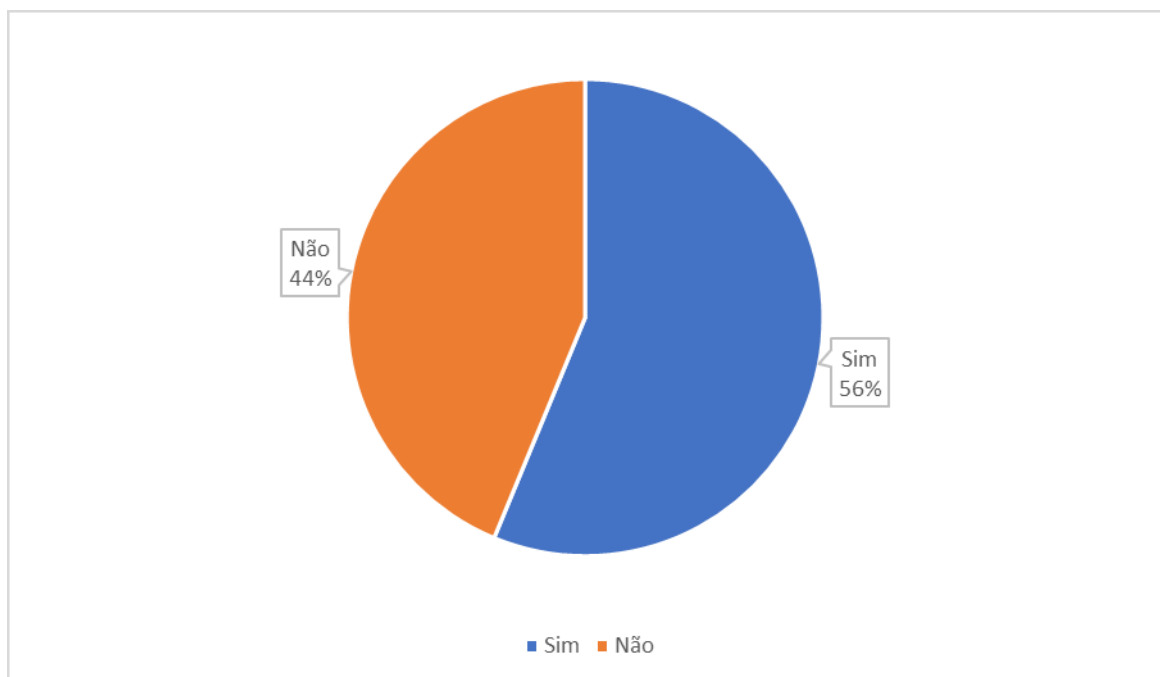
De acordo com o Conselho Nacional de Justiça (CNJ), assédio moral é definido como “toda conduta abusiva, a exemplo de gestos, palavras e atitudes que se repitam de forma sistemática, atingindo a dignidade ou integridade psíquica ou física de um trabalhador”. E a definição de assédio sexual, segundo o Ministério Público do Trabalho em parceria com a Organização Internacional do Trabalho, define assédio sexual “a conduta de natureza sexual, manifestada fisicamente, por palavras, gestos ou outros meios, propostas ou impostas a pessoas contra sua vontade, causando-lhe constrangimento e violando a sua liberdade sexual”. Para a proteção da sociedade, temos a Lei nº 10.224/ 2001, que diz:

Constranger alguém com o intuito de obter vantagem ou favorecimento sexual, prevalecendo-se o agente da sua condição de superior hierárquico ou ascendência, inerente ao exercício de emprego, cargo ou função. Pena: detenção de 1 a 2 anos.

As inúmeras notícias de assédio sexual contra mulher comprovam que os agressores não estão sendo punidos de forma correta, pois ficam presos somente por algumas horas e depois são liberados. Precisamos não só de reforma no sistema judiciário, mas uma conscientização cultural do problema de assédio sexual no Brasil.

Esse trabalho de concussão também gerou uma pesquisa qualitativa com 16 pessoas sobre preconceito e assédio no meio cosplay. A preocupação seria entender como o assédio se manifesta dentro ou fora da cultura cosplay e cultura geek².

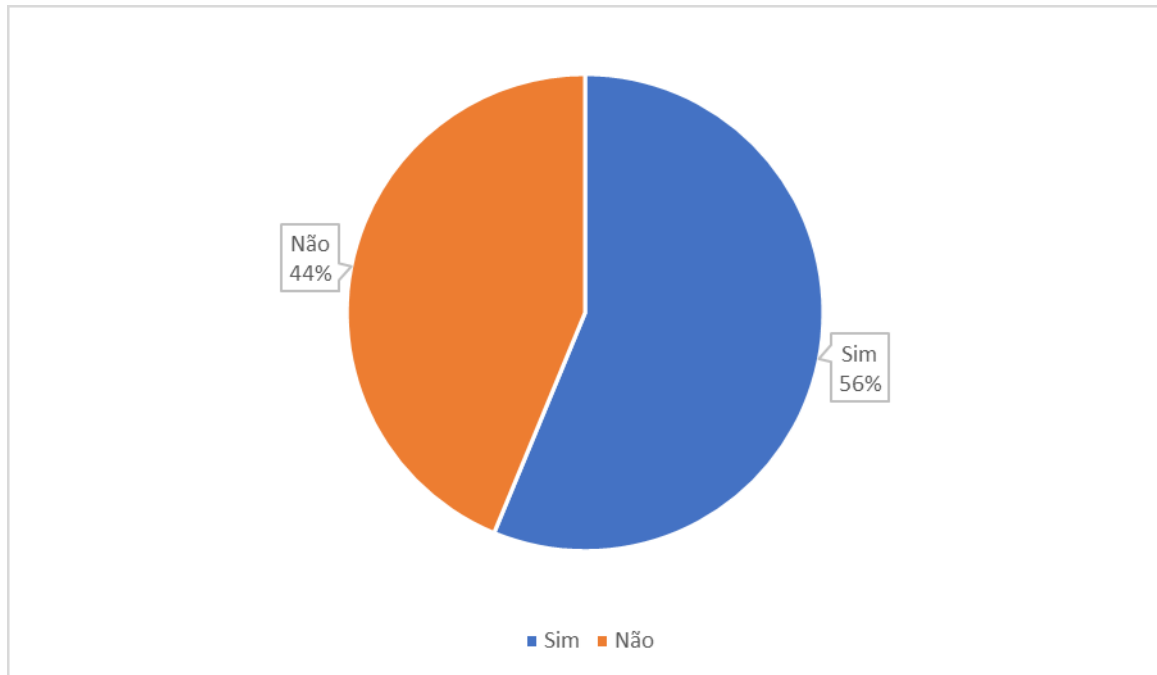
Gráfico 1: Você já sofreu assédio por pessoas que estão inseridas na cultura geek japonesa?



Fonte: Pesquisa realizada pela autora

² Cultura Geek: Termo usado para definir uma pessoa que gosta de tecnologia e de filmes, séries e jogos.

Gráfico 2: Você já sofreu assédio de pessoas que não estão inseridas na cultura geek japonesa, ao descobrirem que você é um cosplayer?



Fonte: Pesquisa realizada pela autora

Como mostra os gráficos, ambos tiveram o mesmo resultado. Cerca de nove pessoas entre dezesseis sofreram assédio e sete pessoas não.

Existe uma pequena diferença entre os dois assédios apontados nesta pesquisa. A primeira, o assédio provocado por pessoas que estão inseridas nesta cultura. Como foi dito anteriormente, o público feminino são as maiores vítimas de assédio. Mesmo com o grande crescimento do público feminino na cultura geek e pop japonesa, a discussão sobre o feminismo, personagens femininas continuam sendo sexualizadas. Podemos utilizar como exemplo o figurino da personagem *Arlequina*, do filme *Esquadrão Suicida* (2016), que causou uma grande discussão sobre a hiper sexualização da personagem. Por conta desta polêmica, os figurinos nas sequências *Aves de Rapina* (2020) e do novo filme do *Esquadrão Suicida*, que será lançado em 2021, diminuíram muito a sexualização da personagem e agradou muito o público feminino. Outro exemplo são os figurinos das personagens femininas do jogo *Mortal Kombat*, que, por muitos anos, as personagens, como *Mileena* e *Kitana*, usavam uma espécie de maiô nas lutas, enquanto a personagem *Sonya Blade*, mesmo usando uma roupa militar, era curta a parte de cima e com um grande decote e uma roupa extremamente justa. Até que foi lançado *Mortal Kombat 11*, em 2019, e as personagens femininas não estavam mais sexualizadas, utilizavam roupas de combate adequadas para lutas. Mesmo agradando o público feminino e

uma parte do público masculino, muitos fãs da franquia, do sexo masculino, não gostaram da mudança, utilizando argumentos como “militância”, culpando o movimento feminista.

A campanha “Cosplay não é consentimento” ficou conhecida no mundo todo (imagem 10) com a mensagem de que o ato vestir um figurino e interpretar um personagem não pode ser considerado um convite para tocado, acariciado e muito menos assediado por outra pessoa

Fotografia 10: Cosplayer ao lado de um banner da campanha “Cosplay não é consentimento”



Fonte: <http://www.amigosdoforum.com.br/e-nosso-dever-se-levantar-contra-o-caso-panico-na-cxcp/>

Um outro tipo de assédio comum cometido por pessoas que não estão inseridas a esta cultura é normalmente expressado nas redes sociais por homens (esse assédio vem do público masculino) que confundem o figurino cosplay com fantasias sexuais. Esse fato expressa a profunda ignorância sobre o tema cosplay e pode ter relação com os conteúdos sexualizado dos

mangás japoneses. Uma das menções mais usadas pelos assediadores é perguntar se as mulheres utilizam os cosplays na hora de realizar o ato sexual, entre outros comentários. Outro caso que podemos relatar é o assédio feito pela mídia. No ano de 2015, durante o evento *Comic Con Experience*, uma cosplayer foi assediada por apresentador do programa *Pânico na Band*, lambendo a cosplayer sem o consentimento da mesma (figura 3), e a matéria foi ao ar. A cosplayer relatou o ocorrido nas redes sociais e acabou causando uma grande repulsa do público. Como resposta, a organização Omelete banuiu o programa de ir a todos os eventos realizados por eles.

Figura 3: Tirinha sobre o caso de assédio feito por um apresentador do programa Pânico na Band

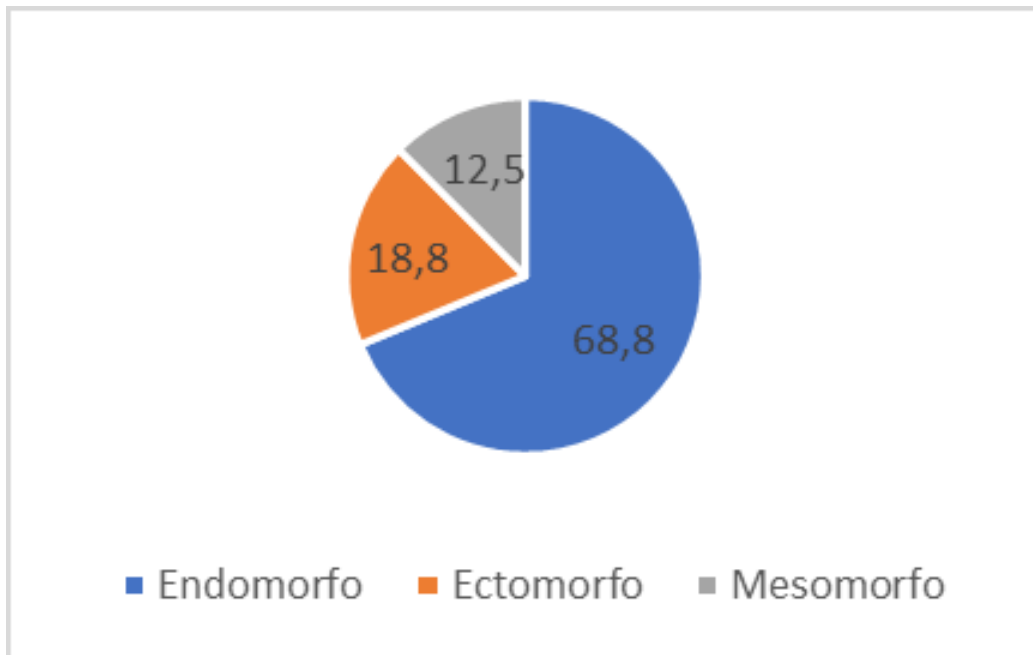


Fonte: <https://mentirinhas.com.br/mentirinhas-905/>

Mesmo com a repulsa, muitos disseram que atitude da cosplayer foi exagerada, e durante o evento Ressaca Friends daquele mesmo ano, *youtubers* adolescentes fizeram entrevistas e lamberam algumas cosplayers, perguntando a elas se doeu. O vídeo foi retirado do ar.

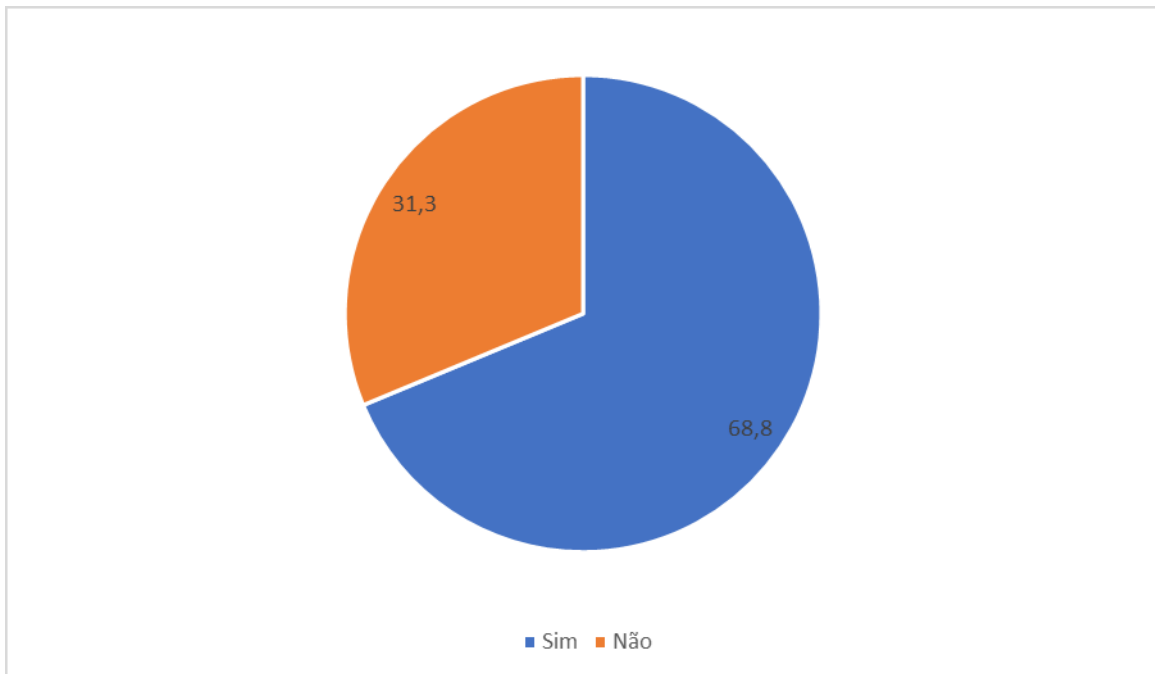
Outra situação de assédio moral e sexual está relacionado com o tipo de corpo do cosplayer. Muitos cosplayers já sofreram preconceito, tiveram seus trabalhos desvalorizados por conta dos seus corpos não serem parecidos com os do personagem. Na pesquisa realizada pela autora deste trabalho, duas perguntas foram feitas em relação aos corpos dos cosplayers, que são “qual é o seu tipo de corpo?” e “você já sofreu preconceito devido ao formato do seu corpo, sua aparência, não ser semelhante ao personagem?”. Os resultados foram os seguintes:

Gráfico 3: Qual é o seu tipo de corpo?



Fonte: Pesquisa realizada pela autora deste trabalho

Gráfico 4: Você já sofreu preconceito devido ao formato do seu corpo, sua aparência, não ser semelhante ao personagem?



Fonte: Pesquisa realizada pela autora deste trabalho

Para definir o tipo de corpo, utilizamos os termos endomorfo, mesomorfo e ectomorfo. A pessoa que possui o tipo endomorfo possui facilidade em ganhar peso. O indivíduo

mesomorfo é magro e possui musculatura definida. E o ser ectomorfo é magro e esguio. Das dezesseis pessoas que responderam esta pesquisa, onze pessoas são endomorfas, duas são mesomorfas e três são ectomorfas. E onze de dezesseis sofreram preconceito por conta do seu tipo de corpo.

Pessoas que são do tipo endomorfo são as maiores vítimas de preconceito em relação ao corpo no meio cosplay. Comentários gordofóbicos são desrespeitosos e desmotivadores e se enquadram na categoria de *bulling*, que hoje em dia é crime. Por conta disso, muitos preferem fazer cosplay de personagens que possuem características estéticas parecidas. Por exemplo, um cosplayer prefere fazer cosplay de um personagem com baixa estatura porque também possui esta característica.

Um dos movimentos que a página *CosPositivismo* realiza é a aceitação dos cosplayers, independente a sua aparência. Como foi dito antes, o cosplay é um hobby para se divertir, um hobby que permite que você seja qualquer personagem por um dia.

4.3 Cosplay e Racismo

A questão do racismo na comunidade cosplayer é um dos assuntos que mais envolvem polêmicas. Não só no Brasil, como no mundo os afrodescendentes são os mais atingidos. Uma das polêmicas envolvendo racismo dentro da cultura cosplay é a questão étnica dos personagens. Por exemplo, o personagem L do animê e mangá *Death Note*. No animê, no mangá e filmes asiáticos, L é representado por um homem asiático, com pele bem clara, possuindo olheiras bem-marcadas envolta de seus olhos. No filme produzida pela *Netflix*, lançado em 2017, o papel foi assumido pelo ator Lakeith Stanfield, que é negro (fotografia 11). A comunidade nerd ficou extremamente irritada devido a escolha do ator, por conta de sua cor. Muitos personagens tiveram suas raças trocadas como Mary Jane (*Homem Aranha*, nas novas adaptações feitas pela Marvel), a princesa Ariel (*A Pequena Sereia*, o filme ainda não foi lançado, mas já foi realizada a escolha do elenco), personagens que não possuem uma raça e gênero definida como a Morte (*Sandman*). O elenco de *Sandman* foi anunciado recentemente, e não só a decisão de uma atriz negra interpretar a Morte como também a mudança de sexo de alguns personagens, que antes eram homens, serão interpretados por mulheres, como o papel de Lúcifer. Neil Gaiman, autor de *Sandman*, rebateu as críticas, dizendo que a Morte não possui raça e gênero definido, e quem está reclamando, não leu *Sandman* direito.

Fotografia 11: Ator Lakeith Stanfield, ao lado do personagem L, de *Death Note*



Fonte: <https://www.papelpop.com/2017/03/saiu-netflix-libera-teaser-da-sua-versao-live-action-de-death-note/>

O racismo é muito evidente quando podemos ver claramente a revolta do público por causa da mudança de raças, em específico de personagens brancos para negros, porém quando ocorre o contrário, o chamado *whitewashing*, não ocorrem com tanta repercussão, e temos muitos exemplos de *whitewashing*, tanto no entretenimento brasileiro quanto no mundo. Podemos citar o filme *Ghost in the Shell* (2017), *live-action* inspirado no animê de mesmo nome, onde os principais personagens, que são asiáticos, serem interpretados por atores norte-americanos, Scarlett Johansson interpreta a principal personagem, a ciborgue Motoko Kusanagi.

Além do *whitewashing*, temos o *blackface*, considerado como um dos maiores atos de racismo no meio cosplay e no mundo do entretenimento. Enquanto o *whitewashing*, como o termo fala, seria o embranquecimento de personagens pertencentes a outras etnias, o *blackface* é um termo para descrever a ação de brancos ao se pintarem de negros, para interpretarem personagens negros.

Blackface- prática que objetivava mostrar negros como intelectualmente inferiores aos brancos; começou quando, nos Estados Unidos, negros recém-emancipados passaram a exigir direitos civis, gerando aos brancos uma hostilidade racial. Dessa forma, homens brancos passaram a se apresentarem em shows de menestréis com práticas teatrais em que atores brancos coloriam suas peles com verniz para sapatos, tinta para graxa ou carvão de cortiça, para representarem personagens negros de forma vexatória e

exagerada, além de preguiçosos, alcoólatras e analfabetos, estimulando o humor e a zombaria àqueles, uma vez que essas caricaturas adentravam ao imaginário americano, reforçando estereótipos. (OLIVEIRA, SILVA, 2020, p. 5)

Mesmo não tendo tantos casos como antigamente, a prática continua. No meio cosplay, esse é um assunto muito discutido, tanto no Brasil quanto no mundo. A página *Reino CosPosi* possui uma das finalidades de dar mais espaço para a comunidade negra, mostrar seus cosplays, diferentes de algumas páginas, onde ignoram e ofendem a comunidade negra cosplayer. Como foi dito antes, ainda existem poucos personagens negros na mídia, porém, a questão da etnia não interfere a decisão de cosplayer negro querer fazer um personagem asiático ou branco, como na fotografia abaixo (fotografia 12), onde uma cosplayer negra está usando um cosplay de uma personagem asiática.

Fotografia 12: A cosplayer Shellanin, com o cosplay da personagem Bulma (*Dragon Ball*).



Fonte: <https://www.vice.com/pt/article/panvnm/conheca-as-cosplayers-negras-que-estao-arrebentando-no-instagram>

Da mesma forma que negros podem fazer cosplay de personagens brancos ou asiáticos, cosplayers brancos e asiáticos também podem fazer cosplay de personagens de etnias diferentes, desde que respeite o próximo, não cometendo *blackface*. Muitos cosplayers questionam o *blackface*, o porquê não pode pintar sua pele como o do personagem se eles estão fazendo uma homenagem. A resposta está na história por trás do *blackface* e do racismo que a

comunidade sofreu por séculos. Se pintar de negro é visto como um ato de ignorância e preconceito pelo movimento negro. O certo a se fazer nesta questão é adaptar seu cosplay com a sua própria etnia.

Por conta de questões como essa, mesmo com o pedido pela comunidade negra por respeito, o racismo continua. O caso mais atual de racismo envolvendo a comunidade cosplayer brasileira foi no dia vinte e três de abril. Neste dia, ocorreu um evento de cultura virtual chamado Festival *Oikosplay*, que promovia o cosplay. O evento promoveu um debate como tema principal a “representatividade e racismo”. Um debate que deveria apoiar a comunidade negra, acabou confirmando o próprio racismo com as falas do apresentador e dos convidados. Comentários questionando as cotas e os movimentos ativistas, argumentos de que os próprios negros foram os responsáveis pela escravidão, que seus corpos são muito mais fortes para trabalhos braçais durante o período da escravidão, entre outros comentários, e também temos o termo racismo reverso, que um dos convidados, de etnia branca, diz ter sido vítima de racismo reverso durante sua infância, por ter sido o único garoto branco da sala, e também foi alvo de racismo reverso em uma viagem, onde foi visitar um bairro negro e teve sua presença questionada pelos moradores locais. Uma das convidadas, que é uma cosplayer negra, tentou contra-argumentar a fala sobre o racismo reverso, dizendo que ele foi vítima de preconceito, mas não de racismo, pois não existe racismo reverso. Durante a discussão, a convidada se retirou do debate, porque não estava se sentindo confortável com a conversa, e pediu desculpas nas suas redes sociais, e relatou sobre sua discussão. O debate causou uma grande revolta pelo público negro cosplayer, por causa dos comentários racistas durante a *live*, principalmente de um dos convidados, que é um cosplayer negro e estava usando o cosplay do Rei T’Challa, o *Pantera Negra*, personagem pertencente ao *Universo Marvel*, que é o personagem que mais representa de forma positiva a comunidade negra atualmente. As falas do cosplayer contestavam toda a representatividade, a importância que o personagem que ele estava trajado trazia, e muitos cosplayers disseram que ele não merecia o “manto do Pantera Negra”. Um dos maiores motivos da revolta do público, além dos comentários extremamente racistas, foi a quantia que o evento recebeu da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do governo de São Paulo, que foi em torno de duzentos mil reais. O público negro não se sentiu representado, e disseram que outros eventos mereciam mais apoio do governo.

Mesmo com casos assim, a comunidade cosplayer está mudando aos poucos, defendendo o respeito pelo próximo e promovendo aqueles que não têm muito espaço para fala.

4.4 Cosplay e a Comunidade LGBTQIA+

O Brasil é um dos países que possui uma das maiores taxas de homicídio da comunidade LGBT. Mesmo com um índice tão grande, quando falamos sobre cosplay e a comunidade cosplayer, não existem muitos casos envolvendo preconceito. Pelo contrário, temos muita representatividade na mídia. Por muitos anos, a mídia ocidental foi extremamente conservadora, com a religião como o principal influenciador.

O processo da cristianização como uma crença imposta a todos também influenciou na época da colonização como uma forma violenta e eficaz, apesar, de controle dos indígenas e posteriormente dos negros, mas neste escrito me contendo em ter a questão das homossexualidades como o problema gerado por essa supremacia religiosa. Foi sobretudo entre os séculos XV e XVI, época da Inquisição, que a ideia da “alma” foi enfatizada e concretada no ideológico dos homens. Assim, seu contraposto, o “corpo”, que era tido como mais natural e feminino, portanto, distante do evoluído, se tornou um objeto de repressão. [...] Foucault (2005, p. 43) nos diz como a comunidade LGBTQIA+ e seus indivíduos sempre tiveram sua identidade lida como se construídas em cima da feminilidade, do feminino, da imagem da mulher. Ele nos mostra que “a homossexualidade apareceu como uma das figuras da sexualidade quando foi transferida, da prática da sodomia, para uma espécie de androgenia interior, um hermafroditismo da alma”. Como Butler (2003a, p. 179) ainda nos ressalta, “no senso comum, a associação do feminino com fragilidade ou submissão, e que até hoje servem para justificar preconceitos”. Que a identidade LGBTQIA+ é vista como inferior não há dúvidas, mas é preciso saber que essa identidade diferente, essa alteridade, foi construída embasada em questões sociais ultrapassadas, as quais sempre foram exclusivas, mas que nos tempos atuais não são mais cabíveis. (BORTOLETTO, 2019, p.14-15).

Bortoletto (2019, p. 15- 16) em seu artigo científico, reforça a ideia de que a mídia representa a comunidade LGBTQIA+ visando o comercial, como se fosse um produto, e quantidade de lucro que irão conseguir encima desta cultura. Ao mesmo tempo, a mídia é um dos principais a dar voz para pessoas que tem o propósito de lutar por sua comunidade de forma efetiva. Com os anos, vimos que a comunidade LGBTQIA+ ganhou bastante força, através de sua representatividade na mídia. Podemos citar a série Pose, como uma série extremamente importante que retrata com fidelidade e de forma brilhante, como a comunidade LGBTQIA+ vive e os estigmas que são obrigados a carregar. A série retrata um grupo LGBTQIA+ negros, na década de 80, frequentadores de bailes no Brooklyn, enquanto ocorre a epidemia do vírus HIV e AIDS, movimentos contra a comunidade e prostituição. Além do tema, o elenco também possui atores e atrizes pertencentes a comunidade LGBTQIA+, principalmente a comunidade trans, que é a comunidade mais focada pela série.

Em relação aos animês e mangás, esta comunidade começou a ser representada nos anos 70. Além de aparecer em obras *shonen*, existem gêneros específicos, como o *yaoi*, que

foca no relacionamento entre homens, e *yuri*, no relacionamento entre mulheres. Muitas vezes, os personagens da LGBTQIA+ são vistos como alívio cômico nas séries, e também acabam tendo um teor sexual em excesso. Mas não quer dizer que não existem boas representações. No animê e mangá *One Piece* (1997), existem muitos personagens da comunidade LGBT que são alívios cômicos, porém, nunca foram descriminalizados, ou tiveram suas forças diminuídas pelo inimigo devido sua orientação, como os personagens Bon Clay e Emporio Ivankov. Ambos os personagens, além de serem engraçados, possuem uma imagem caricata, são fortes e salvaram o protagonista de diversas situações. No arco atual do mangá, apareceram mais duas figuras da comunidade LGBT, que, diferente de Bon Clay e Emporio Ivankov, não possuem imagem caricata, não tiveram muitos momentos engraçados, são mais sérios, e representam muito bem sua comunidade, a comunidade trans, que são O-Kiko ou Kikunojo, uma samurai mulher trans, e Yamato, filho trans do principal antagonista do arco. Todos os personagens de *One Piece* que pertencem a esta comunidade não sofreram atitudes de repulsa envolvendo sua orientação por nenhum dos protagonistas, pelo contrário, ambos possuem um grande carinho e respeito. Diferente dos leitores, que após o aparecimento de O-Kiko e Yamato, muitos acabaram questionando sobre a orientação dos personagens e foram motivos de piadas entre os leitores.

No animê e mangá *Sailor Moon* (1991), as personagens Haruka Teno, a *Sailor Urano*, e Michuru Kaio, a *Sailor Netuno*, são um casal romântico, e não são retratadas como alívio cômico, elas são sérias, maduras, inteligentes e poderosas.

Em *Pokémon* (1995), os personagens Jessie e James, mesmo não fazendo parte da comunidade LGBTQIA+, os personagens utilizavam muitos disfarces de seu sexo oposto. Podemos ver várias vezes Jessie vestida com trajes masculinos, assim como James vestindo roupas femininas, mostrando que roupas não definem quem são. Mesmo assim, fora censurada em alguns países.

E o cosplay pode ser utilizado como um porta voz para esta comunidade. Muitos homens fazem cosplay de personagens femininos (fotografia 13), alguns aderindo técnicas *drags*, para se “transformar” em mulher, como maquiagem, colocação e cuidados com peruca, como esconder suas partes íntimas, e outros continuam com seus respectivos gêneros.

Fotografia 13: Cosplayer trajado de Misty, do animê *Pokémon*



Fonte: <https://www.garotasgeeks.com/comic-con-de-toquio-proibe-e-desproibe-homens-de-fazerem-cosplay-feminino>

Nomenclaturas foram utilizadas para denominar algumas práticas: o *crossplay* e *genderbender*. O *crossplay* é quando um indivíduo faz cosplay de um personagem de sexo oposto. E o *genderbender* seria uma adaptação, ou seja, uma pessoa faz cosplay de um personagem que é homem, mas faz sua versão feminina. A diferença destas duas práticas é que no *crossplay*, o gênero do personagem é mantido, enquanto no *genderbender*, o cosplayer muda o gênero do personagem, criando versões.

Como foi dito, o cosplay pode ser veículo de comunicação social e a expressão de uma cultura. Os registros fotográficos geram os famosos “*shipps*”, ou seja, casais que o público cria e torcem para ocorrer nas tramas, e muitos desses *shipps* são LGBT, embora em certos casos, os autores não confirmaram a orientação sexual de seus personagens. Outros cosplayers escolhem personagens por terem uma orientação sexual e personalidades parecidas, criando uma atmosfera agradável para o cosplayer, por se sentir bem, mostrando que se sente feliz com a representatividade do personagem e homenageando.

5 CONFECCÃO DE UM COSPLAY

Para quem quer ingressar na cultura e confeccionar figurinos cosplay, deve considerar algumas habilidades a serem desenvolvidas como a costura, maquiagem, artesanato e conceitos de interpretação teatral. Naturalmente ninguém precisa entrar num curso de teatro para interpretar um cosplay, porém existem os alguns recursos inclusive gratuitos nas redes sociais com métodos que ensinam desde modelagem até a caracterização final além da análise do perfil comportamental do personagem. Essas propostas que são encontradas na internet vêm de encontro a um público familiarizado com o ambiente virtual e são através dessas ferramentas que as comunidades cosplay se fortalece. A troca de informações sobre as dificuldades, as vitórias alcançadas e compartilhadas fazem a rede entre amigos crescer cada vez mais, e talvez seja esse o objetivo mais plausível dentro da comunidade cosplay, assim como num jogo de games a confecção de um figurino cosplay passa por etapas e dificuldades que devem ser superadas. É uma verdadeira construção de conhecimentos não somente no campo físico com desenvolvimento de novos materiais e técnicas, mas geram no campo mental discussões e análises sobre o psicológico do personagem e todo o contexto em que está inserido. O processo empírico é repassado através de *lives*, vídeos, blogs e canais direcionados fortalecendo a comunidade que se propaga como um grande veículo de comunicação social como é o caso das plataformas *Youtube*, *Instagram* e *Facebook* que produzem conteúdo direcionados, e canais como *Sakura Prongs*, *Dicas de Cosmaker*, que mostram passo a passo a fabricação de trajés e acessórios de diversos personagens.

Existe um nicho de mercado se abrindo nessa área que está começando a ser reconhecido profissionalmente, O *Cosmaker* normalmente é um adepto de cosplayer que é contratado para confeccionar figurinos cosplay para quem não tem tempo nem habilidades e está disposto a pagar pelo serviço. A diversidade de produtos oferecidos vai desde a costura e modelagem, a confecção de acessórios, armas etc. O *cosmaker* procura fidelizar a caracterização ao personagem com todos os detalhes, diferentemente das *costureiras* que são contratadas apenas para fazer a parte da costura e modelagem.

Para fazer um cosplay, é necessário seguir os seguintes passos:

- . Imagem de referência;
- . Escolha dos materiais;

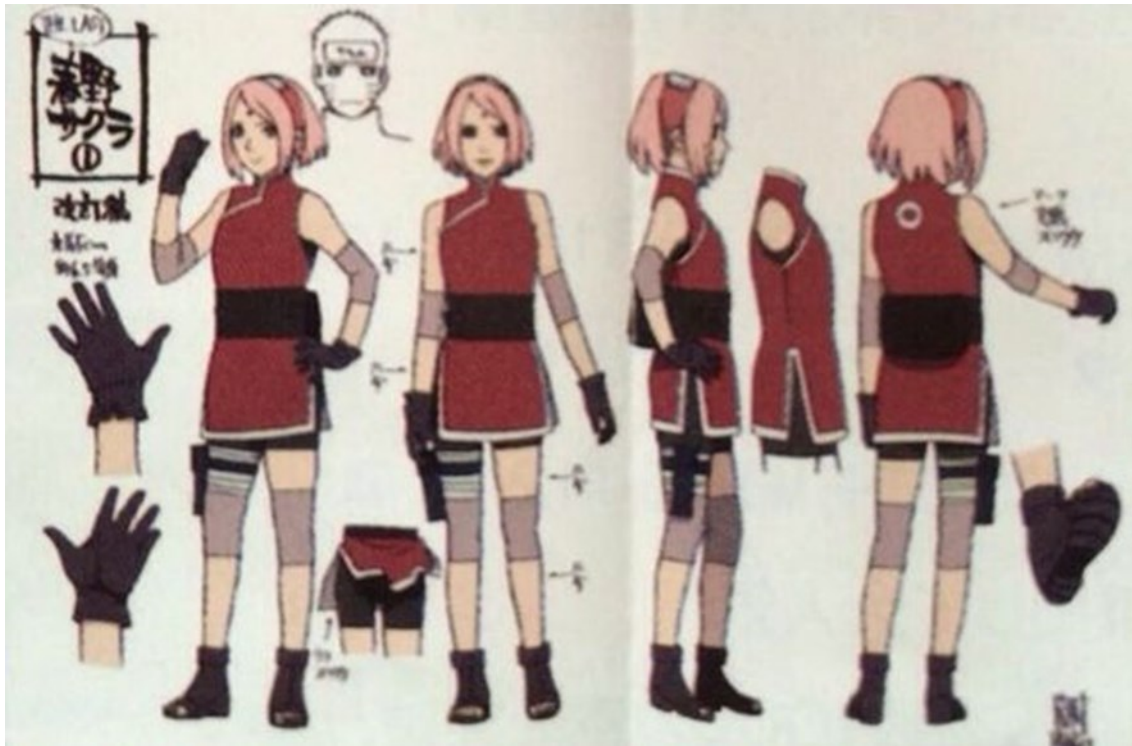
- . Modelagem;
- . Costura / colagem das peças (armadura, armas, acessórios);
- . Preparação para pintura (armadura, armas, acessórios) e pintura (tanto em roupas quanto armadura, armas, acessórios);
- . Acabamento.

5.1 Imagem de referência

Na internet, podemos encontrar imagens de referências com facilidade. *Sites* que focam na publicação de imagens, como o *Pinterest*, podemos encontrar com facilidade. Mas, nem todos os personagens possuem imagens de referências de todos os ângulos, por isso, é recomendável fazer um croqui do personagem e fazer desenho técnico de certos acessórios, para visualizar melhor as peças.

Para este trabalho, foi realizado a confecção do cosplay da personagem Sakura Haruno (figuras 4 e 5), do animê e mangá *Naruto*, versão do filme *The Last- Naruto*.

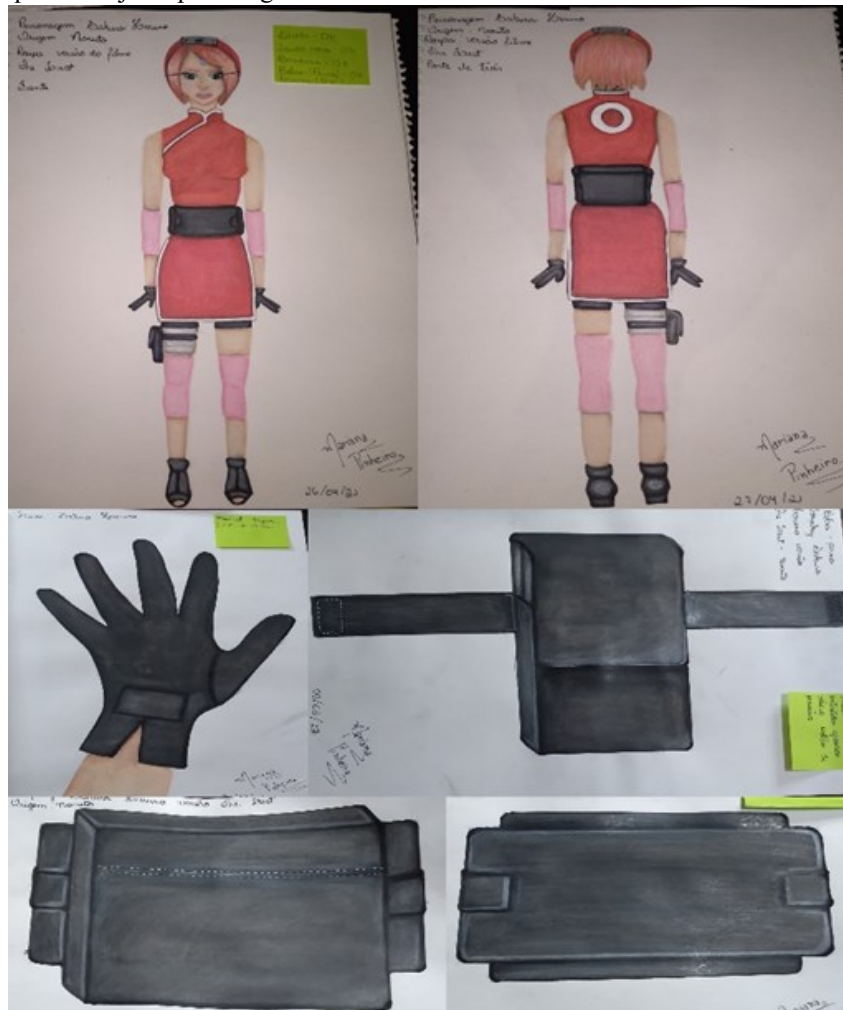
Figura 4: Imagem de referência da personagem Sakura Haruno (*Naruto*)



Fonte: Pinterest

Pode-se notar que em algumas partes, não podemos visualizar direito os detalhes de certos acessórios, então, foram feitos os croquis e desenho dos acessórios.

Figura 5: Croquis do traje da personagem



Fonte: Fotos tiradas pela autora

5.2 Escolha dos materiais

Cosplayers que possuem conhecimento na área de costura e artesanato, sabem quais materiais escolherem. Dependendo do traje, se a roupa tem brilho acetinado, é recomendável escolher tecidos como cetim, prada. Se a roupa é bem justa ao corpo, é recomendado utilizar tecidos de malha, tecidos que esticam, ou tecidos planos, caso souber modelagem plana.

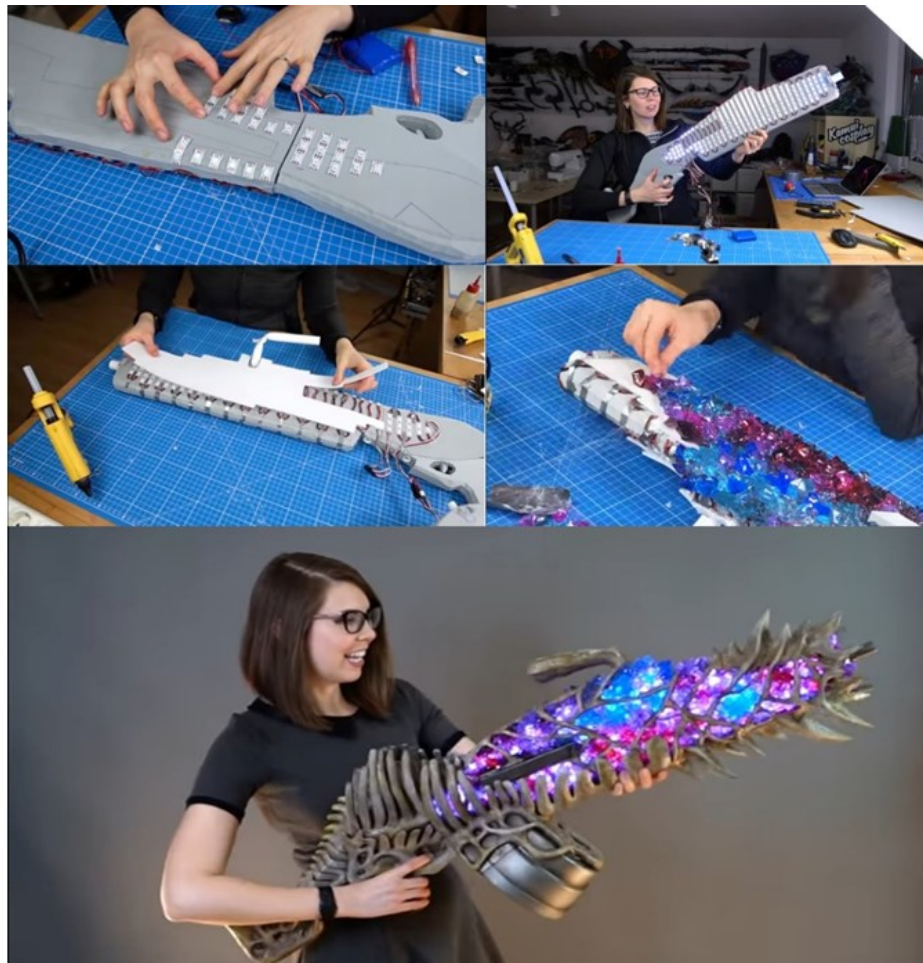
Em relação aos acessórios, armas e armaduras, utilizamos E.V.A, papelão, canos de P.V.C, entre outros materiais. Um dos melhores materiais para a fabricação de acessórios é o *worbla*, um material termoplástico, que ao aquecê-lo, de preferência com ar quente, como soprador térmico, secador de cabelo, podemos modelá-lo com facilidade, e não é preciso cola para juntar as peças, basta apenas aquecer a peça, e muitos colocam uma placa de E.V.A entre as placas de *worbla*, fazendo um “sanduíche”, para tornar mais resistente. Por ser um material termoplástico, não há desperdício deste material, basta juntas as peças e modelá-las. Porém, o

worbla é um material extremamente caro. No Brasil, podemos comprá-lo online, em sites internacionais. Uma placa do tamanho de uma folha sulfite A4 custa em média R\$90,00. Por isso, os brasileiros optam por utilizar materiais mais acessíveis e baratos, como o papelão, o E.V.A. Diferente do *worbla*, o E.V.A podemos encontrar em papelarias e borracharias, que vendem em metro, mas não é um material reciclável.

Dependendo dos acessórios, também são usadas massa de E.V.A, massa de biscuit, facilitando o trabalho do cosplay em recriar os detalhes do traje.

Caso o traje tenha luzes, solte fumaça, os cosplayers utilizam leds, pequenas máquinas de fumaça. Criam todo o circuito elétrico, utilizam o sistema Arduino para configurar as cores do led. Na imagem a seguir, temos um exemplo de utilização de leds (figura 6) na produção de uma arma, feito pela cosplayer Kamui Cosplay.

Figura 6: Utilização de leds em arma, feita por Kamui Cosplay



Fonte: Fotos tiradas através do vídeo https://www.youtube.com/watch?v=_Fy9pz_BRw

Muitos personagens possuem acessórios de joalheria, que podem ser substituídos por pedras de acrílico, ou joias de resina. Primeiro, criamos a peça, com massa de biscuit por

exemplo. Depois, é feito um molde de silicone. Assim que o molde de silicone estiver pronto, jogamos a resina no molde e esperamos secar, para realizar o lixamento e o polimento da peça.

Para o cosplay da Sakura, foram utilizados os tecidos oxford, tricolore, lycra, helanca, poliamida com elastano. A faixa foi feita com E.V.A de 4 mm, alfinetes para fixação, tintas prata e preta, cola branca, cola quente e oxford. Para a *kunai*, foram utilizados uma capa de caderno (papel paraná), *hashi*, massa de E.V.A, massa acrílica, massa epóxi, cola quente, cola de contato, cola branca, tinta em spray preta e tecido de malha branca.

5.2.1 Upcycling

No segmento da moda, uma iniciativa crescente é o *upcycling*, um processo de recuperação, que utiliza materiais que já seriam descartados, transformando-os em novos produtos com melhor qualidade e valor ambiental, sem passar por qualquer tipo de processo químico. O *upcycling* ou *upcycled* vem se destacando no âmbito das discussões sobre reciclagem e meio ambiente (SHOUP, 2008).

O termo *upcycling* foi usado por William McDonough e Michael Braungart em seu livro, *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, de 2002. Eles afirmam que o objetivo deste movimento é evitar o descarte de materiais úteis. Reduzindo o consumo de novas matérias-primas durante a criação de novos produtos, o que pode resultar em redução do consumo de energia, poluição do ar e da água e até, das emissões de gases de efeito estufa. (LUCIETTI; TRIERWEILLER; RAMOS; SORATTO; 2018, p. 8)

O *upcycling* é um processo criativo que utiliza materiais de com uma determinada função, e ganha uma nova função. No mundo da moda, a preocupação com o meio ambiente fez com que encontrássemos maneiras que poluíssem menos, reutilizados materiais industriais, como retalhos industriais, peças de roupas de coleções de estações passadas, evitando o desperdício e economizando dinheiro.

Este processo é muito utilizado no cosplay. Podemos utilizar peças de roupas antigas e reutilizar no cosplay, criando uma peça de roupa. Podemos reciclar embalagens, como caixas de leite, tubos de papelão de papel higiênico e tubos de papelão de batatas, e criar um acessório, uma arma. Como a bandana da personagem Sakura Haruno foi feita com E.V.A, no *Youtube*, podemos encontrar outras maneiras de este acessório com materiais recicláveis, como por exemplo, a utilização de uma lata de refrigerante, como o canal *Dicas de Cosmaker* fez.

A cosplayer Sakura Prongs fez um cosplay da personagem Faye Valentine, do animê *Cowboy Bebop* (1998), utilizando uma calça jeans vermelha e um vestido (figura 7), peças de roupas que foram compradas no brechó.

Figura 7: Processo de confecção de uma jaqueta, utilizando uma calça, feita pela cosplayer Sakura Prongs



Fonte: Fotos tiradas através do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=tbfcqZEuy4k>

5.2.2 Cosplay de armário

O termo cosplay de armário é usado quando fazemos adaptações do cosplay utilizando peças do vestuário comum utilizado no dia a dia criando uma versão customizada ou parecida com a do personagem. Esse tipo de versão é altamente sustentável porque reutiliza peças que já existem, sem gerar muito custo e evita o descarte inapropriado. Essa prática reafirma um termo que vem crescendo ultimamente, a “moda circular”.

É uma forma divertida, criativa e econômica de criar uma versão para os personagens. Podemos encontrar diversas versões na internet, versão casual, versão festa na piscina, versão sensual etc. A caracterização é mais livre, não tão fidelizada ao personagem permitindo até mesmo um mix de figurinos cosplays, por exemplo, um personagem dos quadrinhos, como o Batman e usar o traje da personagem *Sailor Moon*.

5.3 Modelagem

Existem dois tipos de modelagens utilizadas no cosplay: A modelagem plana e a moulage.

A modelagem plana já a muito tempo utilizada na confecção de vestuário pode ser desenvolvida através de moldes desenhados no papel seguindo esquemas de geometrização com escalas de acordo com os padrões do corpo humano, mas de certa forma é um método generalizado e limitado escalas pautadas nas numerações de manequins estabelecidos pelas normas da ABNT. A modelagem plana tradicional pode ser realizada manualmente ou computadorizada através de programas de vetorização como *Audaces*, *corel Draw* entre outros.

São utilizados materiais como fita métrica, réguas e esquadros para representar desenhos bidimensionais que podem estar ou não acompanhados da ficha técnica. A ficha técnica é um documento que contém além do desenho planejado, informações com especificidades e linguagem técnica. Trata-se de um documento descritivo sobre recortes, pences, tipo de costuras, tipo de tecido etc.

A moulage, é normalmente utilizada na alta costura porque é uma modelagem feita no próprio corpo com medidas que pertencem somente aquele corpo e não tem a intenção de ser um molde generalizado como ocorre na modelagem plana. É um método de alto custo devido a ao trabalho artesanal exigido, além de ser um trabalho exclusivo pois envolve as medidas da pessoa em questão distanciando-se dessa forma da modelagem padronizada em grande escala.

No desenvolvimento de figurinos cosplay pode haver um mix de técnicas como por exemplo a criação de peças utilizando moldes tradicionais, com desenho planejado, a moulage que envolve a modelagem no próprio corpo e a união ou complementação de moldes prontos com adaptações feitas no próprio corpo, como se fosse um ajuste exclusivo para algumas partes da peça como golas, mangas etc. como no exemplo da cosplayer *Sakura Prongs* imagem 7. Ela

utilizou uma camiseta para traçar em cima de uma calça cortada. É uma técnica mais arriscada, mas muito utilizada.

A técnica de tirar o molde no próprio corpo bastante utilizada em roupas de época e principalmente em armaduras. Para fazer um manequim de moulage ou um corpo com as medidas exatas de uma pessoa pode-se usar várias camadas de papel filme em volta do corpo, para evitar cortar a roupa ou machucar e desenvolver a modelagem em cima. Depois de traçado, o molde é cortado, às vezes, passado para o papel e depois para o tecido. Essa técnica garante precisão com relação as medidas da pessoa que utilizará o figurino.

Na figura (figura 8), temos um exemplo desta técnica utilizada pela cosplayer Kamui Cosplay, onde ela tira o molde no manequim com suas medidas e fez um top de malha.

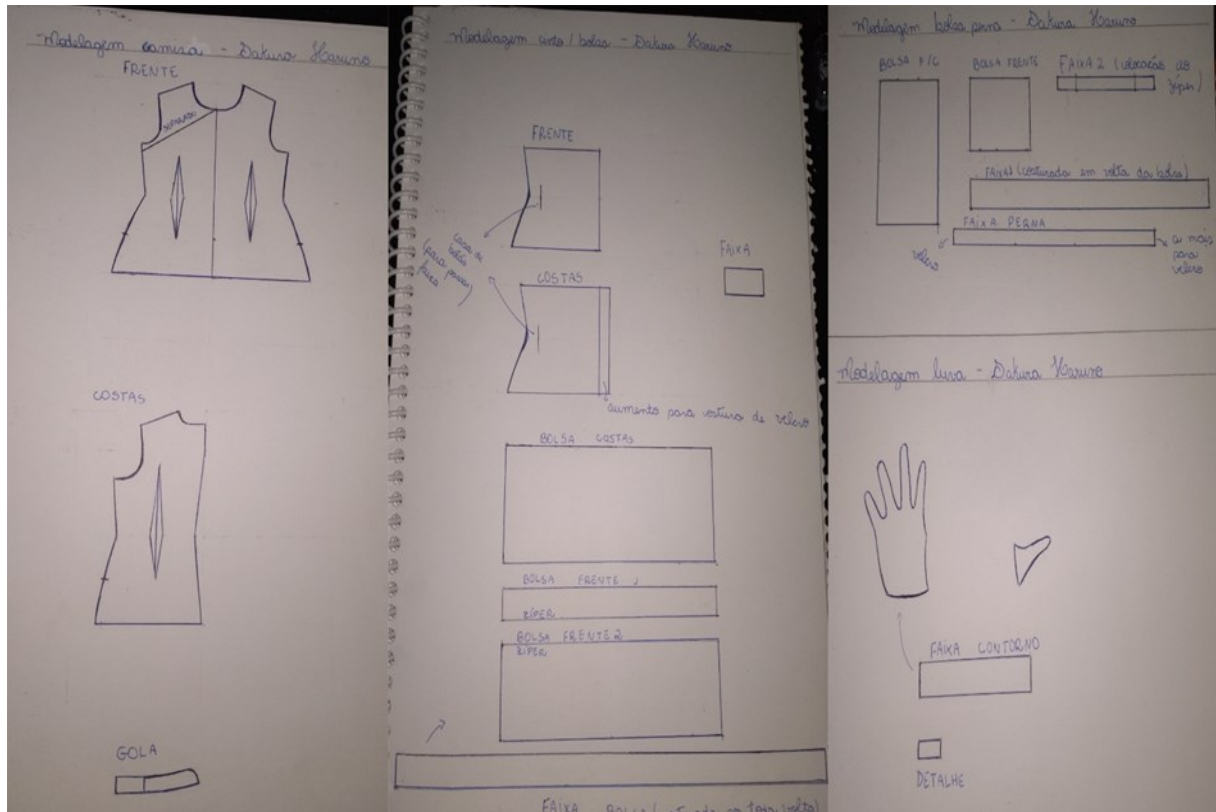
Figura 8: Técnica de molde tirado no corpo, desta vez em um manequim com as medidas da cosplayer, feito por Kamui Cosplay



Fonte: Fotos tiradas do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=78nV6Lv69lk>

A modelagem da roupa da personagem Sakura Haruno foi feita no papel, ou seja, modelagem plana. Na imagem a seguir (figura 9), temos desenhos mostrando como foi realizada a modelagem de boa parte das peças. Algumas partes, como o short e as peças rosas foram feitas diretamente no tecido. O short era uma peça que a cosplayer já tinha em casa e foi customizado.

Figura 9: Desenhos dos moldes do cosplay da personagem Sakura Haruno



Fonte: Fotos tirada pela autora

5.4 Costura / colagem das peças

Com a finalização do molde, é cortada a peça no tecido ou em outro material.

Quando costuramos, é preciso que a peça tenha cerca de 1cm nos locais onde serão feitas as junções. Caso tenha uma pence, como na roupa da Sakura Haruno, precisa estar marcado no tecido para fazer o ajuste. Neste cosplay, foi utilizado viés branco para os detalhes e tricoline com entretela fina para o detalhe das costas, que foi bordada na máquina.

Nas bolsas e cinto, foi usado um tecido mais duro, cujo nome é desconhecido pela cosplayer, para dar firmeza para a peça. E foi costurado velcro, para fechar as peças na hora de vestir.

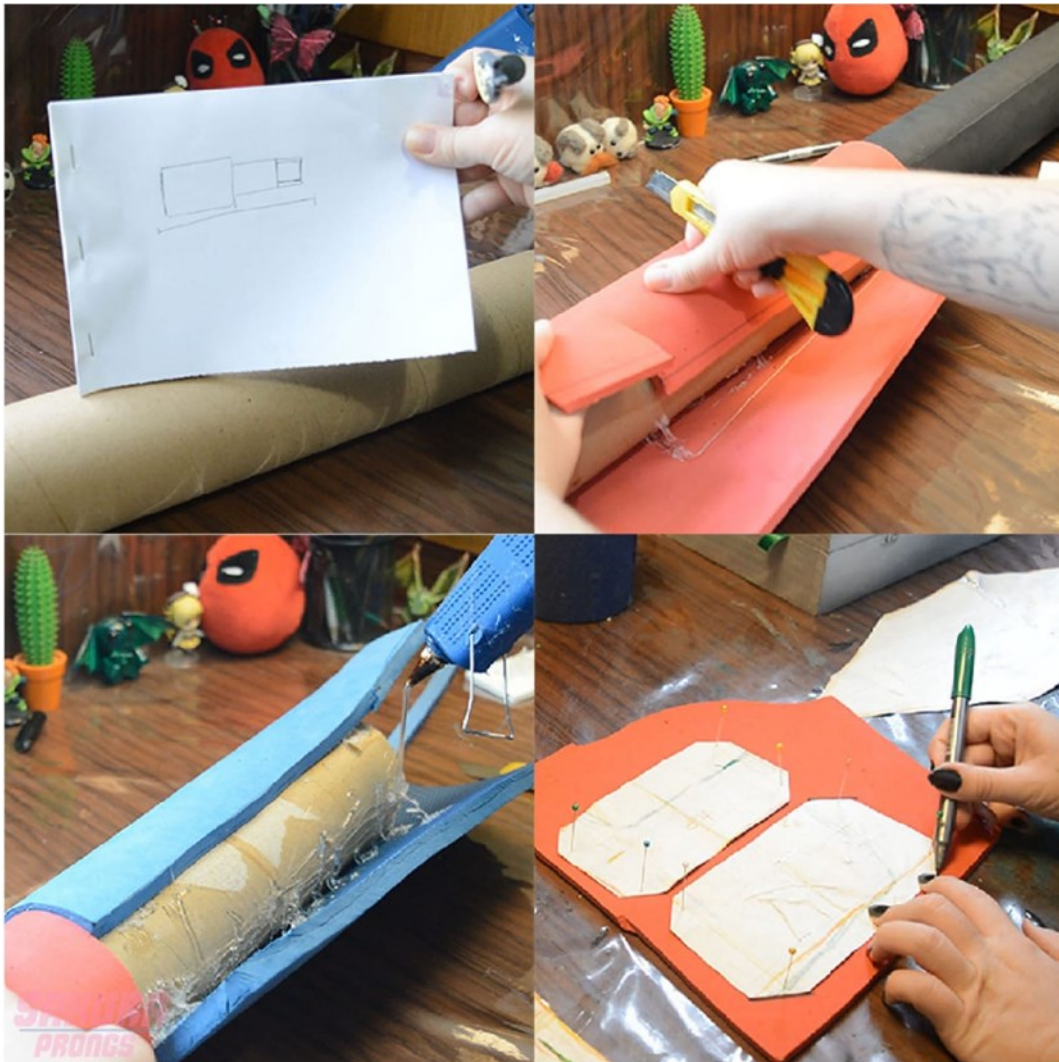
Nas peças rosadas, foram medidos as pernas e os braços da cosplayers em alguns pontos, e passados para o tecido, e cortados em forma de trapézio. Para as peças ficarem no lugar, foi passado elástico nos vãos da costura da barra.

Nas luvas, foram inseridas um pequeno pedaço de E.V.A fino dentro de um tira de tecido, como detalhe, e coladas com cola quente.

No caso de armaduras, não é preciso adicionar 1 cm, como nas roupas. É só juntar as peças. Dependendo do material, é recomendado um tipo de cola, como por exemplo o E.V.A, que é recomendado a utilização de cola de contato, muito usada por sapateiros. Também podemos utilizar cola quente, cola Tecbond n. 3, que é a mais forte.

No exemplo abaixo (figuras 10, 11 e 12), a cosplayer Sakura Prongs disponibilizou fotos do processo de fabricação da arma da personagem Jinx, do jogo *League of Legends*. Ela utilizou uma espécie de E.V.A, cano de papelão para dar a estrutura base da arma e colou com cola de contato e cola quente.

Figura 10: Processo de montagem da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs



Fonte: Fotos disponibilizadas pela cosplayer via Whatsap

Figura 11: Processo de produção da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs



Fonte: Fotos disponibilizadas pela cosplayer via Whatsapp

Figura 12: Processo de produção da arma da personagem Jinx, feita por Sakura Prongs



Fonte: Fotos disponibilizada pela cosplayer via Whatsapp

5.5 Pintura

Antes de pintar a peça, é necessário passar um primer para a fixação e melhorar o acabamento da pintura. No mercado, podemos encontrar esse tipo de produto, mas um modo mais barato é a utilização de cola branca ou cola de madeira. Pode passar o produto diretamente na peça ou fazer uma mistura de cola com água, e passar na peça com o auxílio de um pincel ou uma esponja.

O efeito da pintura depende do material que está utilizando e da imagem de referência, pois o acessório pode ter brilho ou não, pode ter peças metalizadas. É recomendado

a utilização de tintas acrílicas, foscas ou brilhantes ou metalizadas, usando um pincel ou esponja ou a técnica *airbrush*. A tinta em spray também pode ser utilizada. Em alguns casos, pinte a peça de preta fosca antes de pintar com as cores certas, pois irá realçar a cor. Para fazer o acabamento de envelhecimento e realçar cortes, podemos utilizar uma pequena quantidade de tinta acrílica ou tinta a óleo, e retire o excesso com um papel higiênico ou pedaço de pano, espalhando um pouco pela peça, deixando mais realístico.

Também podemos pintar peças de roupas com tinta de tecido. Assim que a pintura secar, coloque uma folha de papel por cima e passe o ferro de passar, para fixar a pintura. Para realizar pintura em roupas, pode usar um desenho feito numa folha sulfite passar para o tecido, contornando, ou desenhando a olho nu, ou fazer estampa com a utilização de *stencil*.

A imagem a seguir (figura 13) mostra a pintura e a finalização da arma da personagem Jinx, do jogo *League of Legends*, feito pela cosplayer Sakura Prongs. Ela utilizou o *airbrush* com tinta acrílica para pintar a peça.

Figura 13: Pintura e finalização da arma da personagem Jinx, por Sakura Prongs



Fonte: Fotos disponibilizadas pela cosplay via Whatsapp

5.6 Acabamento

Para finalizar pinturas em acessórios, armas e armaduras, utilize verniz, dependendo do acabamento. Se a peça for fosca, não é necessário o uso do verniz. Para substituir o verniz, também podemos usar cola branca ou cola de madeira, de preferência, uma cola a prova d'água.

Na bandana e na *kunai* da Sakura Haruno, foi utilizado cola branca PVA para finalizar a pintura. A faixa da bandana foi costurada em tecido de oxford, e a peça metalizada de E.V.A foi colada com cola quente. Na *kunai*, assim que a pintura é finalizada, depois de passar cola branca para realçar o brilho, foi colada uma tira de malha branca no cabo com cola quente.

Roupa da personagem finalizada, costura com o ponto zig zag feita, barras e pesponto feitos. Nas fotos a seguir (fotografias 14, 15 e 16), o cosplay está finalizado e a cosplayer totalmente trajada.

Fotografia 14: Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno



Fonte: Foto tirada pela autora

Fotografia 15: Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno



Fonte: Foto tirada pela autora

Fotografia 16: Cosplay finalizado da personagem Sakura Haruno



Fonte: Foto tirada pela autora

5.7 Confeção de outros cosplays

Figura 14: Imagem de referência para o cosplay do personagem Lestat de *Entrevista com o Vampiro*



Fonte: Pinterest

Fotografia 17: Confeção da camisa do personagem Lestat



Fonte: Fotos tiradas pela autora

Fotografia 18: Confeção do colete do personagem Lestat



Fonte: Fotos tirada pela autora

Fotografia 19: Confeção do casaco do personagem Lestat



Fonte: Fotos tiradas pela autora

Fotografia 20: Calça e faixa do pescoço do personagem Lestat



Fonte: Fotos tirada pela autora

Fotografia 21: Cosplay do personagem Lestat finalizado



Fonte: Foto tirada por Cosplay Brasil

Fotografia 22: Cosplay do personagem Lestat finalizado



Fonte: Foto tirada por Cosplay Brasil

Figura 15: Imagem de referência da personagem Sally Bowles do filme *Cabaret*



Fonte: Pinterest

Fotografia 23: Colete da personagem Sally Bowles



Fonte: Fotos tiradas pela autora

Fotografia 24: Bordado e confecção do short da personagem Sally Bowles



Fonte: Fotos tiradas pela autora

Fotografia 25: Colar da personagem Sally Bowles



Fonte: Fotos tirada pela autora

Fotografia 26: Estilização de peruca para a personagem Sally Bowles



Fonte: Fotos tiradas pela autora

Fotografia 27: Cosplay da personagem Sally Bowles finalizado



Fonte: Foto tirada pela autora

Fotografia 28: Cosplay da personagem Sally Bowles finalizado



Fonte: Foto tirada pela autora

6 CONCLUSÃO

O tema desse trabalho veio de encontro as minhas indagações interiores e minha experiência profissional. O fato de ser cosplayer e fazer meus próprios personagens, trouxeram experiências valiosas sobre esse universo. Porém percebi que muitas pessoas não conhecem essa modalidade ou tem uma ideia distorcida do que é ser um cosplay.

Estudar moda entre outras coisas também implica em estudar comportamento social, e por que não analisar o comportamento de uma sociedade que vem crescendo cada vez mais no Brasil?

Ao longo da pesquisa pude constatar que muitas pessoas do meio cosplay sofrem preconceito e não há muita representatividade no ambiente acadêmico brasileiro justamente pelo preconceito ou pela falta de conhecimento.

Pensando nas relações entre as áreas de conhecimento vemos que as áreas que mais se aproximam são arte, moda e dramaturgia, pois o figurino circula dentro dessas áreas. Porém o campo das ciências sociais que estudam comportamentos humanos também foram fonte dessa pesquisa.

A cultura cosplay não é tão antiga, documentos apontam para década de 30, mas as raízes da representação de personagens que é a dramaturgia, nasce na Grécia antiga.

O cosplay representa um personagem de ficção e deve ser entendido como parte de uma modalidade artística uma vez que utiliza a arte da representação (dramaturgia), a moda para confecção do figurino e a maquiagem de caracterização para a caracterização dos personagens.

Porém o cosplay tem a particularidade de estar ligado ao universo dos games e na maioria das vezes os personagens saem das histórias em quadrinhos, mangás e jogos digitais.

Analisando o perfil das pessoas que gostam dessa arte e comunidades cosplay percebe-se que a maioria das pessoas inseridas são bem conectadas ao mundo virtual, mas bem introspectivas no meio social externo. Provavelmente a liberdade de expressão através personagens fictícios seja um dos fatores que atraíam tantas pessoas que por algum motivo são mais tímidas e introspectivas. Isso não é um fator determinante e não exclui pessoas extrovertidas do perfil psicológico de um cosplay, mas é um fato relevante.

Outro fator que contribui para integração social é que praticamente não existe exclusão de gêneros no movimento cosplay e dessa forma a classe LGBT tem grande adesão e pode expressar-se independente da sua opção sexual.

O movimento cosplay contribui para a quebra das amarras sociais e preconceitos que impedem as pessoas de expressar-se publicamente.

No Japão onde a disciplina constitucional e social é mais rígida as pessoas são mais introvertidas, fica fácil perceber a importância do cosplay no âmbito social. Funciona como um ato libertador e tem representatividade artística respeitada.

No Brasil apesar dos movimentos crescer a cada ano, ainda há muito preconceito e confusão sobre o assunto. Pode ter uma ligação com o fato do Brasil ser o país do Carnaval e as pessoas se expressarem através de fantasias em desfiles e festas temáticas. Cosplay não é somente uma fantasia é a caracterização de um figurino, de um personagem que tem uma história, um enredo, na maioria das vezes uma história de vida na ficção virtual.

Os conteúdos usados para construção de cosplays são personagens de jogos digitais, games e histórias em quadrinhos e são atemporais. Não é apenas uma fantasia temática e sim o compromisso de representar os personagens da forma mais fiel possível. Os personagens têm dentro do perfil psicológico motivações, causas próprias, objetivos a serem alcançados além das habilidades físicas lutas, danças, entre outras atividades que compõem a vida de um personagem.

O cosplay comunica-se com o expectador através do figurino e de ações. Por isso os eventos e as feiras são tão importantes para as comunidades cosplay interagirem com seus membros fisicamente e presencialmente.

Expressar-se através de roupas, acessórios e maquiagem abrem possibilidades de reafirmação ou ocultamento da persona. No teatro grego, a persona é a máscara, o papel assumido pelo ator.

O movimento cosplay pode ser considerado um grande propulsor de arte, da interpretação, do desenvolvimento artístico e do processo criativo além de ser um veículo de comunicação social.

APÊNDICE A- Pesquisa realizada entre cosplayers no Facebook

- 1- Você já sofreu algum preconceito por fazer cosplay, de pessoas que não estão inseridas no meio? Se sim, relate o caso.

APÊNDICE B- Entrevista feita entre organizadores de concurso cosplay

- 1- Quando surgiu o concurso?
 2- Quando o concurso chegou ao Brasil?
 3- Quais são as organizações de eventos que realizam o concurso?
 4- Quantas edições o concurso foi realizado?
 5- Quantos campeonatos mundiais o Brasil conquistou?

APÊNDICE C- Questionário

- 1- Qual é o seu gênero?
 () Feminino () Masculino () Não Binário
- 2- Qual é a sua raça?
 () Branco () Negro () Pardo () Indígena () Amarelo
- 3- Qual é o seu tipo de corpo?
 () Ectomorfo () Endomorfo () Mesomorfo
- 4- Você pertence a comunidade LGBTQIA+?
 () Sim () Não
- 5- Com quantos anos você começou a fazer cosplay? _____
- 6- Você já sofreu assédio por pessoas que estão inseridas na cultura geek japonesa?
 () Sim () Não
- 7- Você já sofreu assédio de pessoas que não estão inseridas na cultura geek japonesa, ao descobrirem que você é um cosplayer?
 () Sim () Não
- 8- Se você não é branco, já sofreu racismo no meio cosplay?
 () Sou branco () Sim () Não

9- Você já sofreu preconceito devido ao formato do seu corpo, sua aparência, não ser semelhante ao personagem?

Sim

Não

10- Você já sofreu preconceito no meio cosplay devido sua orientação sexual?

Sim

Não

11- Caso alguma destas situações tenha ocorrido em algum evento, em sua opinião, como a organização deveria reagir? _____

APÊNDICE D- Entrevista feita com Alexandre Damião, dono da página Reino CosPositivismo

1- Quando você criou a página Cospositivismo e qual foi seu objetivo ao criar esta página?

2- Como o cosplay é visto pela sociedade, na sua opinião?

3- Em relação ao preconceito, como é a situação no cenário cosplay brasileiro?

4- Qual a sua opinião sobre este trecho: “[...]estratégia de visibilidade social, pois, não raro, cosplayers são vítimas de preconceitos, tachados de estranhos e infantis, muitos têm dois perfis no Facebook para esconder suas atuações como cosplayers e fazem cosplay “para afirmarem o que são”; outrossim, fazer cosplay também é um modo de afirmação de identidade de etnia, como se averiguou por meio de relatos de negros que raramente encontram personagens com os quais se identificar, denunciando a ausência destes protagonistas nas ficções que escolhem, uma vez que fazer cosplay implica ser fiel à imagem física do personagem”?

REFERÊNCIAS

- ALVES, Debora, – Transformando Roupas - JAQUETA FEITA COM CALÇA DE BRECHO - Cosplay Barato - Faça Você Mesmo. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tbfCqZEuy4k>>. Acesso em: 28 de Abr. 2021.
- ARAUJO, Beatriz. Praticantes de ‘cosplay’ falam sobre assédio em eventos: ‘Triste’. G1, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/educacao/noticia/2018/12/08/praticantes-de-cosplay-denunciam-assedio-sexual-em-eventos-muito-triste.ghtml>>. Acesso em: 25, maio e 2021.
- ARIEL, Allyson, – Resposta a Matéria Cosplay UOL. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y8GD11DDq-c>>. Acesso em: 12 de mai. 2021.
- AVILA, Gabriel. Neil Gaiman responde as pessoas irritadas com o elenco de Sandman da Netflix. Jovemnerd, 2021. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/neil-gaiman-responde-a-pessoas-irritadas-com-o-elenco-de-sandman-da-netflix/>>. Acesso em: 01 de maio de 2021.
- BORTOLETTO, Guilherme Engelman. LGBTQIA: identidade e alteridadena comunidade. Paineira, 2019. Disponível em: <https://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/guilherme_engelman_bortoletto.pdf>. Acesso em: 08 de maio de 2021.
- CARNEIRO, Cintia, – UOL fala sobre cosplayers tem crise de identidade. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HDF9RaAQgNU>>. Acesso em: 02 de mai. 2021.
- DAMIÃO, Alexandre Rodrigue. Racismo e página CosPositivismo. Entrevista realizada pela autora deste trabalho de conclusão de curso. Itapira. Feita via Facebook. Acesso em 3 jun. 2021.
- DOS SANTOS, Gustavo Henrique Mello; SMITH, Daniela Mercado. REVISTA IMPRESSA. 2016. 86 p. Disponível em: <<https://biblioteca.univap.br/dados/000028/00002812.pdf>>. Acesso em: 28 de abr. 2021.
- FARIA, Raphael. Cosplay World Masters. Entrevista realizada pela autora deste trabalho de conclusão de curso. Itapira. Feita via Facebook. Acesso em 20 de ma. 2021.
- FERNANDES, Cíntia Sanmartin. CULTURA POP e PERFORMANCE: JOGOS IDENTITÁRIOS NOS EVENTOS DE ANIMÊ. Comunicacao, Midia e Consumo, v. 15, n. 42, p. 54, 2018. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/90ca13887330e63ddd9cf8b88cf936bb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2046361>>. Acesso em: 20 de abr. 2021.
- FERNANDES, Marcelo. Concurso Comic Con Experience. Entrevista realizada para a autora deste trabalho de conclusão de curso. Itapira. Feita via Facebook. Acesso em 20 ma. 2021.
- GROUP, Omelete. CCXP 2015. Nota de repúdio ao programa Pânico na Band. Omelete, 2015. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/comic-con-2/ccxp-2015-nota-de-repudio-ao-programa-panico-na-band>>. Acesso em: 18 de abril de 2021.

KAWANAMI, Sílvia. As origens do Fenômeno Cosplay no Japão. Japaoemfoco, 2020. Disponível em: <<https://www.japaoemfoco.com/as-origens-do-cosplay/>>. Acesso em: 15 de abril de 2021.

KHUMTHUKTHIT, Ploy. A Nova Diplomacia Pública do Japão. 2010. Tese de Doutorado. PUC-Rio. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_1.PDF>. Acesso em: 21 de abr. 2021

LASSWELL, Harold D. A estrutura e a função da comunicação na sociedade. edisciplinas, 2015. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1061360/mod_resource/content/1/Lasswell_EstruturaFuncaoComunicacao.pdf>. Acesso em: 11 de maio de 2021.

LOPES, Arthur L. De onde vem a palavra nerd? Super.abril, 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/de-onde-vem-a-palavra-nerd/#:~:text=H%C3%A1%20v%C3%A1rias%20teorias.,meio%20esquisit%C3%A3o%20chamado%20justamente%20Nerd.>>. Acesso em: 28 de maio de 2021.

LUCIETTI, Tamires Joaquim et al. Importância do 'upcycling' no desenvolvimento da moda: estudo de caso da marca Recollection Lab. Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis, v. 15, n. 2, p. 143-159, 2018. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwif1bmp7InxAhWcEbkGHSyFDjsQFjAAegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Fperiodicos.ufsc.br%2Findex.php%2Finterthesis%2Farticle%2Fdownload%2F1807-1384.2018v15n2p143%2F36773&usq=AOvVaw2_jtvLGVSpEPI5_9ILfUAV>. Acesso em: 21 de Abr. 2021

MARTINS, Jorge R.S. F. A polêmica da Criminalização do Assédio Sexual. emerj, 2016. Disponível em: <https://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos_conclusao/2semestre2015/pdf/JorgeRicarododeSouzaFerreiraMartins.pdf>. Acesso em: 12 de maio de 2021.

MENDES, Wallace e demais Autores. Homicídios da População de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais ou Transgêneros (LGBT) no Brasil: uma Análise Espacial. Scielo, 2020. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/csc/a/4947yK7K5JTN5sHJRKTFPvD/?lang=pt>>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

MONTANARE, Rogério. Comic com Experience 2016. vitaminanerd, 2016. Disponível em: <<https://vitaminanerd.com.br/comic-con-experience-2016-historia/>>. Acesso em: 07 de abril de 2021.

NOLLA, Thiago. 'POSE' Conheça a série que estreou na Netflix e traz o maior elenco trans da história da televisão. Cinepop, 2019. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/pose-conheca-a-serie-que-estreou-na-netflix-e-traz-o-maior-elenco-trans-da-historia-da-televisao-225118/>>. Acesso em: 21, maio 2021

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari e demais autores et al. CENA COSPLAY: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015. 344 p.

OLIVEIRA, Alana Carla H.; SILVA, K. F. A.. O blackface no carnaval Brasileiro e a legitimação do racismo recreativo. Revistas, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufac.br/index.php/amazonicas/article/view/3483/2177>>. Acesso em: 30 de maio de 2021.

PINCHEFSKY, Carol. Firsts: The first cosplay took place at the first-ever com... in 1939. syfy, 2018. Disponível em: <<https://www.syfy.com/syfywire/firsts-the-first-cosplay-took-place-at-the-first-ever-con-in-1939>>. Acesso em: 22 de maio de 2021.

PINHEIRO, Felipe. Criticando por cosplayers, personagem de “A força do Querer” sofre mudanças. UOL, 2017. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2017/05/29/criticado-por-cosplayers-personagem-de-a-forca-do-querer-sofre-mudanca.htm>>. Acesso em: 08 de abril de 2021.

RAMOS, Beatriz Drague. Com o dinheiro público, evento de cosplay dissemina racismo, criticam ativistas. BR Notícias, 20201. Disponível em: <<https://br.noticias.yahoo.com/com-dinheiro-publico-evento-de-cosplay-dissemina-racismo-criticam-ativistas-211227994.html>>. Acesso em: 05 de maio de 2021.

SCHWARZ, Benjamin, – Creating the Grim Marrow from Outriders with foam and LEDs! Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=__Fy9pz_BRw>. Acesso em: 21 de Abr. 2021.

SCHWARZ, Benjamin, – How to Sew a Cosplay - FFXIV Miqu'te Starter Set. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=78nV6Lv69lk>>. Acesso em: 21 de Abr. 2021

SOARES, Gabriel Theodoro e demais autores et al. CENA COSPLAY: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015. 344 p.