



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

MARIA LUCIA CAMPOS LOBO

**“A REPRESENTAÇÃO DOS PERSONAGENS DE
DESENHOS JAPONESES PELO PÚBLICO
BRASILEIRO”**



UNICAMP

CAMPINAS

2004

2005.1.29.970

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como exigência parcial para o curso de
Pedagogia da Faculdade de Educação,
UNICAMP, sob a orientação da Profª Drª
Cristina Bruzzo.

Bibid 344765

UNIDADE	F.E.
Nº CHAMADA:	TCC/UNICAMP
	L786r
V:	EX:
TOMBO:	1946
PRGC:	86/2005
C:	D:
PRE:	2011/01
DATA:	30/03/05
Nº CPD:	

Ficha catalográfica elaborada pela biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP

L786r

Lobo, Maria Lucia Campos.

A representação dos personagens de desenhos japoneses pelo público brasileiro / Maria Lucia Campos Lobo. -- Campinas, SP: [s.n.], 2004.

Orientador : Cristina Bruzzo.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Desenhos japoneses. 2. Ficção japonesa. 3. Japão – Personagens.
4. Animação por computador. 5. Histórias em quadrinhos. I. Bruzzo, Cristina. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

04-214-BFE

Banca examinadora:

Prof^a Dr^a Cristina Bruzzo

Prof^a Dr^a Luci Banks Leite

Dedico esta pesquisa à minha filha Isabelle, sempre presente em todos
os momentos de minha vida.

Agradecimentos:

Muitas pessoas foram importantes para a realização desta pesquisa, mas agradeço em especial:

À minha filha Isabelle que me fez gostar da leitura de mangás e me introduziu ao “mundo cosplay”, o que acabou originando esta pesquisa.

À professora Dr^a Ivany Pino que me auxiliou no início de meu trabalho ajudando-me quanto à escolha de minha orientadora e nos detalhes necessários a elaboração de um projeto de pesquisa.

À professora Dr^a Cristina Bruzzo, minha orientadora que colaborou com sugestões e críticas e soube ouvir-me pacientemente em todos os momentos.

À professora Dr^a Luci Banks Leite a quem sempre admirei e que aceitou ser a segunda leitora desta pesquisa.

A todos os cosplayers que participaram desta pesquisa seja através de comentários no Fórum Cosplay Brasil, seja através das fotografias que aqui aparecem e em especial aos amigos Jeffrey e Juliana que muito contribuíram com idéias e comentários bem como com a disponibilização das imagens aqui presentes.

RESUMO:

Nesta pesquisa foram analisadas as representações dos personagens de desenhos japoneses pelo público brasileiro. Foram selecionados os cosplayers (pessoas que se vestem com roupas iguais aos dos personagens de desenhos japoneses). A pesquisa constou do estudo do perfil da amostra selecionada entre os cosplayers e das fotografias e comentários destes no Fórum Cosplay Brasil (FCB).

Os resultados encontrados para a amostra selecionada parecem indicar que:

- Tem crescido o número de cosplayers no Brasil;
- Os personagens de games são os mais representados;
- Tem crescido a participação de cosplayers do estado do Rio de Janeiro;
- Os otakus (fãs de animes e mangás) brasileiros não têm se revelado individualistas como os otakus japoneses

劇場 特別精神 集合現象
劇場 特別人物 空想現実
手術台 難破船 純粹遊劇
スピラ ミラビリス
渦巻 螺旋 変化しつづける
スピラ ミラビリス アーサー
スキ・ピオの夢

*“The theatre, extraordinary spirits, a collective phenomenon
The theatre, extraordinary characters, a fanciful reality
An operating table, a shipwreck, pure drama
spira mirabilis
Ever spiralling and transforming in the vortex
spira mirabilis Aaah...
Scipio's dream”.*

(Trecho da música em japonês “Supira Mirabirusu”, do anime “Shoujo Kakumei Utena” e respectiva tradução em inglês).

SUMÁRIO:

Introdução	01
Cap. 1: Procedimentos da pesquisa	
1.1 – Delimitação da amostra	11
1.2 – O que é cosplay?	12
Cap. 2: Os cosplayers e as apresentações	
2.1 – Os cosplayers	17
2.2 – As imagens dos cosplayers	21
2.3 – Cosplay Talk	30
Considerações Finais	37
Bibliografia	43
Sites consultados	46
Anexos:	
Anexos 1: Fichas das personagens de “Sailor Moon”	47
Anexos 2: Gráficos	49
Anexos 3: Regras para as apresentações dos cosplayers nas convenções brasileiras	51
Anexos 4: Glossário	55

INTRODUÇÃO:

A invasão dos mangás (histórias em quadrinhos japonesas) no Brasil atualmente é incontestável.

O número de publicações de revistas tem crescido muito, além do número de eventos que reúnem “otakus”* (fãs de animes e mangás) das mais diversas “tribos” e de vários estados do país.

O estilo mangá começou a ser adotado no Brasil ainda nos anos 50, com Júlio Shimamoto que se dedicava ao gênero terror.

Nos anos 60, vários artistas descendentes de japoneses como Cláudio Seto e os irmãos Paulo e Roberto Fukue, começaram a ter seus trabalhos (histórias de ninjas e samurais) publicados pela Editora Edrel.

O traço mangá como é empregado hoje, com olhos grandes e expressivos, boca e nariz pequenos, pode ser considerado recente se levarmos em conta a longa existência dos quadrinhos no Japão.

Segundo LUYTEN (2000), o livro de cartoons “Toba-ê-Sankokushii” de Shumboko Ooka, publicado em 1702 em Osaka é o mais antigo do gênero. Contudo, esses desenhos não continham ainda quadrinhos sequenciais e palavras em balões, bem como as características dos desenhos dos mangás atuais.

Esta revolução no estilo do desenho ocorreu na década de 50 com um desenhista japonês chamado Osamu Tezuka, considerado o “Deus Desenhista” (manga no kamisama).

Osamu Tezuka (1928-1989) estudou Medicina, mas desenhava mangás desde a sua infância. Ele inspirou-se em Walt Disney e Max Fleisher (criador de Betty Boop) para modificar a forma dos desenhos e incorporou alguns recursos expressivos próximos aos cinematográficos.

* A palavra “otaku” aqui utilizada refere-se aos fãs de animes e mangás em geral, e não ao termo “fã obsessivo” que muitas vezes é empregado no sentido pejorativo.

Tezuka foi também fortemente influenciado pelo teatro de Takarazuka, cidade onde ele morava. Neste teatro só havia mulheres para representar personagens femininos e masculinos e as atrizes tinham os olhos extremamente maquiados que à luz dos refletores pareciam bastante aumentados o que chamava a atenção de Tezuka desde a sua infância (BAN, 2003).

Se hoje o mangá é mundialmente popular e movimenta um mercado bilionário, o crédito é em grande parte de Osamu Tezuka, criador de: “A Princesa e o Cavaleiro” e “Astro Boy”. Ele foi o responsável não apenas pela criação de histórias e personagens mas pela popularização e a própria criação da indústria moderna de mangá e anime (BAN, 2003).

Tezuka em entrevista a Sônia Bibe LUYTEN, em 1984, referindo-se ao mangá e a sua importância, disse que: “O mangá é uma língua universal e através dela as pessoas podem se comunicar.” Talvez por ser, como disse Tezuka, “uma língua universal”, o mangá acabou tornando-se propriedade de todos aqueles que se identificam com esse estilo. Os brasileiros foram os primeiros a produzirem mangás fora do Japão, isto se explica em parte pelo grande número de descendentes de japoneses que aqui vivem. Segundo os dados do Censo 2000, divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) a população de nipo-brasileiros em nosso país é de cerca de 1,25 milhões. A partir dos anos 50 - 60, como referido anteriormente, já havia histórias em estilo mangá no Brasil (LUYTEN, 2000). Atualmente os brasileiros têm se destacado neste estilo de desenhos como no caso da parceria entre Marcelo Cassaro e Erica Awano, desenhistas da revista “Holy Avenger” da Trama Editorial Ltda que parece ter boa aceitação entre o público leitor de mangás como pude verificar nas diversas convenções de animes e mangás das quais tenho participado.

O mangá difundiu-se mundialmente, resultando em um mercado bilionário, espalhando-se por vários países da Europa, o Brasil e os Estados Unidos, principalmente. Segundo LUYTEN (2000) vários fatores explicam a “explosão” dos mangás e animes no Ocidente. Um dos fatores tem a ver

com o crescimento econômico do Japão e um estímulo à exportações e por outro lado o declínio dos super-heróis da Marvel. Os mangás no Japão, atualmente, segundo a autora, são lidos por praticamente toda a população do país, sejam crianças, adolescentes, jovens ou adultos e independentemente da profissão que ocupam.

O poder de atração que os mangás exercem é muito grande, segundo a referida pesquisadora, que viveu muitos anos no Japão e pesquisa os mangás desde meados dos anos 70, por causa dos personagens que retratam o dia-a-dia e sonhos escapistas.

Existe uma construção detalhada de cada personagem, com a preocupação de torna-los mais humanos e indicando além de qualidades e defeitos, seus hobbies, alimentos preferidos, signos, tipos sanguíneos, como por exemplo ocorre em Sailor Moon, um dos animes mais conhecidos no Ocidente, inclusive no Brasil, onde a série foi exibida na extinta TV Manchete e no Cartoon Network, canal pago por assinatura(vide figuras 1 e 2 na seção de anexos, contendo a ficha de duas personagens de Sailor Moon). Os personagens de mangás em geral não apresentam as mesmas características dos personagens de super-heróis ocidentais (com os quais são muitas vezes comparados) , ainda que suas feições lembrem pessoas do Ocidente (olhos grandes, pele e cabelos claros e físico longilíneo). Em geral, a imagem típica do super-herói ocidental padrão (físico perfeito, qualidades excepcionais e super poderes) não se faz presente nos mangás, mesmo nos casos em que as histórias partam de arquétipos como a oposição entre o bem e o mal, como pude verificar como leitora de mangás. Em “X”, do grupo CLAMP, por exemplo, que vem sendo publicado no Brasil pela Editora JBC, e que trata do fim do planeta Terra, existe uma guerra entre o bem (Dragões do Céu) e o mal (Dragões da Terra), mas nem assim é possível classificar os personagens de ambos os lados como sendo completamente bons ou maus. Os personagens de mangás segundo MOLINÉ (2004) apresentam um grande diferencial psicológico se comparados aos personagens dos comics ocidentais. O perfil dos personagens de mangás são construídos mais

detalhadamente e eles evoluem ao longo da trama e muitas vezes morrem (o que não é comum para personagens ocidentais). A evolução destes personagens é tanto no seu desenvolvimento físico (pois em muitas histórias eles iniciam-se crianças e terminam adultos), como também podem mudar em seu modo de ser e agir ao longo da história. Estas coisas não costumam ocorrer para personagens ocidentais. Os personagens ocidentais em geral são atemporais, não crescem, não envelhecem e na maioria das vezes não morrem. Além disso suas características de personalidade se mantêm, por exemplo: o Pato Donald é sempre impulsivo e nervoso ao agir e o Tio Patinhas é conhecido por ser extremamente sovina. As características dos personagens ocidentais são muito marcantes, por vezes caricatas e é raro que eles mudem sua maneira de agir.

As histórias nos mangás são pensadas para terem começo, meio e fim então os personagens assim como na vida, não são eternos e podem sofrer transformações, como pode acontecer a todos nós. As histórias geralmente são publicadas em etapas e terminam, aí o desenhista irá pensar em outra história, com outros personagens.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo atual, do cotidiano, ou seja, os personagens assemelham-se às pessoas quanto à posição que ocupam na sociedade, problemas e preocupações que têm e maneira de expressar-se como por exemplo em “Love Hina” de Ken AKAMATSU série publicada no Brasil também pela JBC e que mostra uma grande preocupação dos protagonistas Keitarô e Naru com a necessidade de entrar na melhor universidade de Tóquio, a Todai, fato também presente na vida dos jovens japoneses. Keitarô, personagem principal, é um adolescente desajeitado que já foi reprovado duas vezes no vestibular e que também não se sai muito bem nas conquistas amorosas. A situação vivida por Keitarô é semelhante a de muitos adolescentes que desta forma se identificam com ele. O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem à fantasia. A fantasia nem sempre precisa ser algo extraordinário, como uma viagem espacial. No caso citado de Keitarô, em “Love Hina”, o

adolescente parece estar sempre fantasiando aventuras amorosas com as garotas da história, entre elas Naru, sua possível paixão de infância. A fantasia do personagem Keitarô é uma “fantasia sexual” tipicamente adolescente: lindas garotas provocantes exibindo-se com pouca roupa. Qual o adolescente que não gostaria de viver estas situações exploradas na história?

De fato, muitos adolescentes que conheci, leitores de “Love Hina” disseram que gostariam de ser Keitarô por causa das situações presentes na história com as garotas, o que lhes permite dar asas à imaginação... Outra característica interessante dos mangás é a sua seriação por idade e sexo. Existem revistas dirigidas para as crianças, tanto didáticos (shogaku) quanto de lazer, para moças (shojo), para rapazes (shonen) e para adultos, cada qual com características próprias segundo o público leitor.

Para nós ocidentais talvez seja estranha esta idéia de conceber revistas em quadrinhos destinadas para o público masculino e feminino separadamente, mas isto não é de se estranhar para o povo japonês que tem por tradição mantido separadas a “cultura masculina” e a “cultura feminina”. Basta lembrar que os japoneses comemoram em datas separadas o “Dia dos meninos” e o “Dia das meninas”. Embora o país seja atualmente um modelo de eficiência tecnológica e de sistema empresarial além de ser um dos maiores consumidores de moda *, ainda mantém vivas muitas de suas tradições, parecendo-nos às vezes estranho e contraditório, mas não cabe aqui tentar compreender estas contradições. Para maiores informações sobre o Japão na modernidade, vide ORTIZ (2000).

Os quadrinhos japoneses, segundo LUYTEN (2000), atraem os leitores também por causa de sua linguagem cinematográfica cheia de recursos visuais carregados de símbolos que tornam a sua leitura mais rápida. As histórias costumam ser monocromáticas e impressas em papel jornal

* Existe em Tokyo um bairro chamado Harajuku, que é considerado a meca da elegância para jovens, com suas inúmeras lojas para os mais diversos estilos. O modo de vestir-se dos jovens que freqüentam esse bairro, com seus cabelos coloridos e extravagâncias, parecendo-se personagens de desenhos animados, atraiu a atenção de um fotógrafo que publicou um livro :“FRUiTS”, em 2001, com as imagens desses adolescentes. Harajuku é hoje a principal atração ao visitante que vai à Tokyo.

variando entre rosa, azul, roxo, verde ou preto. A escolha das cores não é aleatória, ela já oferece uma pista para a temática a se desenrolar. Para o leitor japonês, a presença das cores utilizadas para os desenhos das histórias já é um indício para a trama que vai ser desenvolvida. No Brasil, este recurso não é utilizado e os mangás são impressos todos na cor preta.

Outro aspecto interessante nos mangás, assinalado por LUYTEN (2000), é a presença de elementos simbólicos utilizados pelos desenhistas e conhecidos pelos leitores que têm o mesmo peso de palavras. Desconhecendo-se estes códigos de linguagem, perde-se parte do conteúdo.

“O desenho de uma cerejeira em flor, cujas pétalas são delicadamente levadas pelo vento, pode provocar por exemplo, diversas emoções aos olhos ocidentais, mas na tradição japonesa simbolizam a fugacidade da vida. Além disso, é essa a flor que representa os samurais.” (LUYTEN, 2000 p.172)

O simbolismo das flores se faz presente em muitas histórias como a de “Samurai X”, de Nobuhiro WATSUKI, lançado no Brasil pela Editora JBC.*

Os mangás apresentam muitos recursos visuais característicos, além dos símbolos e das cores já mencionados, existem as onomatopéias** (recursos que identificam ruídos e que também existem nos quadrinhos ocidentais), a presença do silabário hiragana ao lado dos ideogramas kanji, para facilitar a leitura (neste caso apenas na versão original japonesa). Também há uma grande quantidade de palavras derivadas da língua inglesa, escritas de forma ajaponesada, como por exemplo, “chiizu” (jap) = cheese (ing); raisu (jap) = rice (ing)”. (Revista ANIME GO, 2000).

Os mangás atuais são desenhados com a economia máxima de palavras, explorando mais as imagens, recurso este que passou a ser utilizado após o advento da televisão e que permite uma leitura rápida desses quadrinhos.

* http://geocities.yahoo.com.br/andarilho_nct/flores_natureza.htm (18 de setembro de 2004)

** Recentemente, em 2002, uma colega: Tamy Aline Sato, estudou a linguagem do mangá “Dragon Ball” em seu trabalho de conclusão de curso na Faculdade de Educação da UNICAMP.

Existem outras características nos mangás, como a maneira de fazer sua leitura: da direita para a esquerda, diferente da nossa, que é da esquerda para a direita.

Os mangás hoje representam grande importância na economia japonesa, representando 40% de todo o material impresso nesse país. No Brasil, a partir dos anos 90, o mercado foi praticamente invadido por vários mangás como “Dragon Ball”, “Samurai X”, “Gunn”, “Gen – Pés Descalços”, “Pokémon”, “Digimon”, “Vídeo Girl Ai”, “Sakura Card Captors”, entre outros, segundo CARVALHO JR. (2002). Até mesmo a Marvel Comics, uma das editoras de revistas de super-heróis, resolveu utilizar o traço do mangá em seus personagens criando o Mangaverso Marvel. A mesma editora, segundo CARVALHO JR. (2002), resolveu investir em heroínas fortes para cativar o público feminino como ocorre nos mangás shojo.

Ao lado do aspecto econômico que a indústria de mangás tem alimentado de modo crescente, há o fato dos mangás terem um grande número de apreciadores e fãs (otakus), que têm feito com que haja mais convenções com o intuito de reuni-los.

Segundo os organizadores da Anime Friends, a maior convenção do gênero no Brasil e na América Latina, no final dos anos 90 cerca de 500 pessoas freqüentavam as convenções de animes e mangás. Hoje, reúnem-se nesses eventos mais de 20 mil pessoas durante os quatro dias em que é realizada (Folha Teen – 21/06/2004). Este número é considerável para o Brasil, mas se pensarmos no número de pessoas presentes no Comiket (nome familiar dado ao Comik Market) realizado em Tóquio no Japão, é insignificante. O Comiket é o centro da cultura otaku e costuma reunir 500 mil jovens em três dias BARRAL (2000).

Em Campinas, a cidade em que moro, um grupo de otakus acabou organizando uma grande convenção do gênero a FanMixCon, em 2003, que a partir de então será realizada anualmente.

Tenho acompanhado de perto esta “explosão do mangá”, não só por curiosidade, mas por causa de minha filha Isabelle, desde 2001.

Em 2003, acompanhando minha filha, passei a freqüentar as convenções que reúnem os fãs do gênero e constatei existirem diferentes grupos de otakus.

Neles alguns destacam-se por sua participação mais ativa nas convenções, como o dos fanzineiros (os que fazem revistas no estilo mangá de sua própria criação) e o dos cosplayers (os que vestem-se de seus personagens favoritos e tentam representa-los nos gestos e falas).

Os personagens de mangás e animes, como citado por LUYTEN (2000) e CARVALHO JR. (2002), atraem muito os otakus, tanto que existem inúmeros sites com fanarts (desenhos feitos por fãs inspirados nos personagens) além do número crescente de pessoas que tornam-se cosplayers.

Em abril de 2003, já bastante envolvida como fã de mangás, animes e afins, iniciei esta pesquisa que trata, conforme o título, da representação dos personagens de desenhos japoneses pelo público brasileiro.

Resolvi observar o grupo de cosplayers para o estudo das representações dos personagens por ser um dos grupos mais participativos nas convenções e também por ter maior proximidade com este grupo. Minha filha é cosplayer desde 2002 e durante o desenvolvimento desta pesquisa eu também tornei-me cosplayer por causa da grande identificação que tive com este grupo, fato que dificultou para mim praticar o distanciamento necessário para a análise, como recomendado nos trabalhos antropológicos (GUSMÃO, 1997). A princípio quando me propus ir a uma convenção de animes e mangás eu não havia ainda pensado em realizar uma pesquisa nesta área. Fui movida pela curiosidade, para tentar entender o que havia de tão fascinante em vestir-se de um personagem de desenho japonês e o que levava tantos jovens a iniciar-se neste hobby. Eu já era leitora de mangás nesta época e havia visto algumas fotografias de cosplayers em revistas como a Anime Do e achava este hábito estranho ou talvez parecesse “coisa de criança” As crianças quando brincam muitas vezes dizem: “eu sou tal personagem” e passam a agir como ele, acreditando mesmo que naquele momento elas são o personagem. É o mundo do “faz-de-conta”, da fantasia... Depois disso

crecemos e tudo isso se torna para nós “coisa de criança” e por isso nos parece estranho, porque brincar não faz parte do mundo adulto em nossa sociedade.

Assim que fui à primeira convenção e vi todos aqueles jovens de cosplays se divertindo tanto, foi como ir ao encontro comigo mesma, ou seja, reencontrei no cosplay tudo aquilo que eu sempre gostei. Desde criança sempre participei de atividades artísticas de palco como: teatro, coral, conjunto musical, entre outras. Durante a adolescência e juventude sempre tive interesse em fazer e vestir fantasias no Carnaval, tendo participado ativamente, inclusive formando grupos. Em 1977, por exemplo, participei de um grupo carnavalesco na cidade em que morava, Amparo –SP, que era composto por 36 pessoas e ganhamos o prêmio do melhor e mais animado grupo neste ano.

Percebi então que sendo cosplayer poderia ter novamente toda aquela sensação que havia ficado para trás e que incluía viver um personagem por alguns momentos.

Iniciei-me como cosplayer em 2003, ocasião em que decidi que o tema de minha pesquisa seria relacionado a personagens de desenhos japoneses.

Por um lado o fato de ser cosplayer impediu a minha imparcialidade quanto à análise dos dados, por outro lado, sendo cosplayer tive a possibilidade de não só estar com o grupo, mas fazer parte dele, tendo acesso à informações e conhecimentos que alguém que fosse apenas observador não teria.

Os cosplayers que conheci são jovens que estavam em média com vinte anos de idade durante a realização deste trabalho, idade próxima à de minha filha que tem dezoito anos. Embora eu tenha muito mais idade que eles não fui em nenhum momento discriminada pelo grupo, ao contrário fui rapidamente aceita por eles.

Iniciei desta maneira a minha pesquisa, mesclando o lado de fã e pesquisadora participante, vivendo e incorporando as práticas do grupo (os cosplayers) e percebendo o seu significado o que foi bastante gratificante para mim.

O trabalho que propus desenvolver compreende a relação personagem/cosplayer, envolvendo a escolha do personagem, o porquê de representa-lo e o que isto significa para o fã.

Na seção de anexos deste trabalho coloquei desenhos de alguns personagens, gráficos, um glossário contendo os termos mais usados entre os otakus e as regras usadas para as apresentações dos cosplayers nas convenções brasileiras. As fotografias dos cosplayers presentes nesta pesquisa foram devidamente autorizadas por eles e são parte integrante do texto sendo tratadas como documentos e não apenas ilustrações.

CAPÍTULO 1: PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

1.1) Delimitação da Amostra

Nesta pesquisa procurei delimitar uma parcela específica dos fãs de desenhos japoneses: os cosplayers.

Os cosplayers que participaram, são registrados no Fórum Cosplay Brasil (FCB) e costumam estar presentes em quase todas as grandes convenções realizadas em São Paulo(SP). Em sua maioria estas pessoas já fizeram mais de um cosplay, tendo ou não se apresentado no palco. Muitos destes cosplayers já receberam premiações por suas apresentações.

Optei por utilizar questionários diretivos, assim os dados obtidos foram resultados das minhas freqüentes entradas no Fórum, observando as questões que eram lançadas pelos usuários e selecionando aquelas que eram mais voltadas para o tema escolhido: representação de personagens de desenhos japoneses. Também mantive contato com o grupo através de ICQ, e-mail e fotolog ou ainda pessoalmente, durante as convenções que participei.*

No Fórum Cosplay Brasil (FCB), os usuários são todos registrados com nicks ou apelidos, mas como todos se conhecem, por causa dos eventos, as identidades não são secretas. No entanto, nesta pesquisa nenhum nome foi citado para preservar a identidade dos usuários.

O FCB em outubro de 2004 tinha 1333 cosplayers inscritos, contudo não é este o número de usuários que costumam freqüentar o fórum. Muitas pessoas se cadastraram, mas não acessam mais o site, outras têm mais de um cadastro, de modo que o número de usuários freqüentes é bem menor.

Para a finalidade de minha pesquisa selecionei os freqüentadores de convenções e/ou de uma das seções do FCB, a seção “cosplay talk”, onde se discute cosplays porque desta forma julguei

* Participei das seguintes convenções: AnimeMix 2003, AnimeFriends 2003, Fanmixcon 2003, Expo Anime 2003, Anime Dreams 2004, Anime Friends 2004 e Fanmixcon 2004.

estar atingindo os cosplayers mais participativos e que já estão atuando há algum tempo. Considerei para a amostragem aqueles que mais têm participado das discussões sobre cosplays, ao todo 60 pessoas. As interpretações tomadas na etapa quantitativa da pesquisa referiram-se a: sexo, idade, escolaridade e localidade de residência. Estes dados foram quantificados e colocados em gráficos utilizando o programa de planilhas Excel para Windows (vide gráficos na seção de anexos). A maior parte da análise desta pesquisa, contudo, é de natureza qualitativa, obtida das respostas lançadas no fórum pelos participantes e pelas imagens dos mesmos com seus cosplays nas convenções. Para esta análise considerei também o grupo de 60 pessoas mencionado, porém para as respostas postadas no fórum selecionei para citação apenas dois usuários como será detalhado adiante.

Nem todas as questões lançadas na seção “cosplay talk” do FCB foram utilizadas nesta pesquisa durante o período de observação (agosto de 2003 a agosto de 2004). As questões selecionadas foram as que poderiam ajudar a delinear o perfil dos participantes (é perfeccionista? sente-se dono de algum personagem que interpretou? etc) e as razões que os levaram a fazer cosplays de personagens de desenhos japoneses..

1.2) O que é cosplay?

O hábito de usar fantasias de personagens de ficção científica, universo fantástico, literatura, animação, cinema e afins já existia há muito tempo nos Estados Unidos. Segundo o chat do Fórum Cosplay Com dos Estados Unidos, as convenções sobre Ficção Científica (Sci Fi) iniciaram-se neste país em 1939 e alguns fãs já se vestiam de personagens nesta época, porém, o termo cosplay (junção das palavras “costume” e “play” da língua inglesa) foi criado muito tempo depois por Nobuyuki Takahashi em 1984, após ter ele viajado para Los Angeles para cobrir o evento “World

Con” para algumas revistas japonesas. Segundo o mesmo site , em 1983 surgiu no Japão o primeiro grupo de cosplayers representando Lum e seus amigos do anime Urusei Yatsura da desenhista Rumiko Takahashi

Hoje o hábito de fazer cosplay de personagens, principalmente de desenhos japoneses (tema desta pesquisa), tem se popularizado em diversos países além do Japão e dos Estados Unidos, devido ao número crescente de revistas, animes e games japoneses que são lançados anualmente e a seus numerosos fãs.

A forma de apresentação dos cosplayers, as regras para esta apresentação, bem como o local onde são realizadas as convenções variam de acordo com o país.

Nos Estados Unidos os cosplayers costumam realizar performances teatrais, além de dançarem ou cantarem. As convenções costumam oferecer prêmios simbólicos (troféus ou certificados) para os cosplayers. Em algumas ocasiões, como convenções menores, nem sequer há avaliações, os cosplayers apenas exibem suas fantasias. Existem convenções em que os cosplayers são divididos por categorias, como: “novice”, “journeyman” e “master”, conforme sua experiência na área. Estas convenções, pelo que pude verificar por fotos encontradas no Cosplaylab (site americano que trata de cosplays), são na maioria das vezes realizadas em hotéis.

No Japão, os cosplayers que pretendem apresentar seu cosplay devem pagar uma taxa de inscrição (cerca de U\$6,00/dia de apresentação) e só podem andar com o cosplay em áreas específicas do evento por questões de segurança e para evitar o assédio de fotógrafos mal intencionados que possam utilizar as imagens de jovens cosplayers em revistas ou sites pornográficos. As pessoas que vestem um cosplay neste país não devem entrar em restaurantes e afins vestidos desta forma, pois não serão atendidos e poderão ser retiradas do local pelo dono do estabelecimento. Isto ocorre porque os otakus não são bem vistos no Japão (BARRAL, 2001).

Os cosplayers japoneses fazem apenas poses dos personagens, algo que lembra mais um ensaio fotográfico. Não há preocupação com a ação, como nos Estados Unidos e nem há tanta liberdade também, posto que há mais restrições.

Há no Japão lojas especializadas em “cosupure” (cosplay) que vendem as roupas de personagens já prontas e na maioria das vezes licenciadas pelos estúdios de animes, o que torna seu custo bastante elevado. Essas lojas também oferecem apoio para quem quer confeccionar suas próprias roupas, com acessórios, tecidos, etc. São as chamadas “Cospa”.

No Brasil tenho observado que alguns cosplayers têm se iniciado nesta área fazendo acessórios para cosplays sob encomenda, geralmente mais entre pessoas que se conhecem e não propriamente com finalidade lucrativa de uma empresa.

Existem enfim diferenças culturais quanto ao uso de cosplays, regras e apresentações. Nesta pesquisa, pude verificar como ocorrem as apresentações dos cosplayers no Brasil e quais são as regras adotadas nas apresentações. Para maiores detalhes sobre as regras utilizadas para as apresentações dos cosplayers no Brasil, coloquei nos anexos desta pesquisa as regras para a apresentação dos concursos de cosplay no Brasil elaboradas pela Liga Cosplay.

A análise qualitativa foi feita através dos questionamentos lançados no FCB pelos usuários e das imagens (fotografias) dos cosplayers nas convenções. As fotografias são parte relevante desta pesquisa e permitem auxiliar a compreender o que é ser um cosplayer e o elevado nível de perfeição que existe hoje no Brasil. As fotografias aqui utilizadas não têm caráter apenas ilustrativo, como é hábito pensar-se no senso comum, mas ajudam a mostrar as relações e realizar interpretações.

Ao utilizar imagens fotográficas, procurei ter em mente o sentido que lhes atribuiu PIERRE BOURDIEU (1965) apud SOUZA CAMPOS (1999) de que as fotografias seriam uma referência de integração e força do grupo fotografado, ou seja, cada grupo social seleciona entre muitas

possibilidades aquilo que o grupo acha que deve ser registrado, por isso uma fotografia não deve ser vista como “prova”, por tratar-se de uma visão parcial, um fragmento da realidade social.

Toda fotografia, além de sua expressividade, guarda ambigüidade e ideologia, é preciso considerar estes aspectos para re-significá-la.

Segundo VON SIMSOM (1989) a partir de 1975, o uso de fotografias tornou-se valorizado na pesquisa sociológica e encarado sob nova perspectiva. As fotografias hoje, afirma a autora, são utilizadas em todas as fases da pesquisa, desde o registro dos dados, complementação da situação estudada, análise dos resultados obtidos até a devolução dos resultados da pesquisa ao grupo social investigado. O registro fotográfico tem assim grande valor e permeia toda a pesquisa, mas as fotografias têm mais valor quando utilizadas junto a outros dados de pesquisa.

Nesta pesquisa as fotografias foram de grande valia porque permitiram melhor compreensão dos dados e das relações entre as pessoas do grupo.

Procurei utilizar imagens diversas: fotografias de cosplayers individuais e em grupos posando para fotos nos eventos, fotografias de cosplayers no palco atuando em alguma cena em que seus personagens aparecem, fotografias de cosplayers confeccionando suas roupas e acessórios, desenhos de personagens, além de desenhos (esboços) feitos por cosplayers para a composição da indumentária de seus personagens.

Convém mencionar que as imagens foram-me cedidas pelos próprios cosplayers e que eu lhes pedi autorização para a exposição das mesmas em meu trabalho. Após o término da coleta de dados(agosto/2004) no FCB, eu conversei com muitos usuários a respeito de meu trabalho e que seria de grande ajuda o uso de fotografias nos eventos para a conclusão da pesquisa. O contato efetuado para pedir a autorização em alguns casos foi feito pessoalmente em outros através de e-mail, explicando as razões de estar pedindo as fotografias e que estas só seriam utilizadas mediante autorização. Todos os participantes cujas imagens foram solicitadas concordaram quanto a sua

exposição exceto o caso de um único usuário. Entre os que concordaram quanto à exposição de suas imagens todos me deixaram inteiramente livre para a escolha de suas fotos.

Entre os meses de setembro/outubro de 2004 eu já havia conseguido as autorizações e selecionado as imagens tendo informado os usuários através do FCB.

CAPÍTULO 2 : OS COSPLAYERS E AS APRESENTAÇÕES

2.1) Os cosplayers

Tendo me tornado cosplayer, algum tempo depois me cadastrei no Fórum Cosplay Brasil (FCB) que reúne um grande número de usuários (1333 em outubro de 2004) com a finalidade de conversarem sobre cosplays e organizarem futuros grupos para apresentações nas convenções.

No FCB há um cadastro que contém alguns dados dos usuários: o apelido escolhido para a sua identificação, sexo, idade e localidade de residência.

Alguns usuários às vezes preferem não informar os dados referentes à idade e localidade de residência, ou em outros casos, colocam dados fictícios no perfil para a cidade onde residem, mencionando, por exemplo que moram em “Spira” (o mundo de Final Fantasy X e X-2, um game japonês).

O perfil de cada usuário, além das informações pessoais, contém duas imagens: uma referente à assinatura e outra para o avatar*, além de algumas frases que a pessoa coloca a seu gosto.

Alguns usuários costumam fazer parte de uma “família cosplay”, ou seja, as pessoas por brincadeira (mas também por amizade) mencionam ser filho de um dos usuários, irmão de outro, marido (ou esposa, conforme o sexo do usuário) de outra etc. Algumas famílias são enormes! Este pedido para pertencer como membro de uma determinada família pode partir tanto do usuário recém cadastrado quanto de um usuário mais antigo que desta forma apresenta-se ao iniciante no FCB. Assim, entrar em uma “família cosplay” é uma forma de socialização dentro do grupo. Embora o fórum tenha sido criado para se discutir sobre cosplays, ao longo de sua existência

* Avatar e assinatura – são imagens que a pessoa seleciona para a sua identificação e que podem ser alteradas periodicamente. As imagens escolhidas pelos usuários costumam ser de algum personagem (em geral de desenhos japoneses) que eles admiram. Muitas vezes estas imagens são de personagens que os usuários fizeram ou farão o cosplay.

(cerca de três anos) surgiu uma diversidade de interesses entre seus usuários. Existem usuários que utilizam o fórum para conversas gerais (relacionamentos, sexualidade, lazer etc) outros, os moderadores do fórum, têm assuntos particulares referentes à administração a tratar, assim o fórum é organizado em grupos de discussões e cada grupo é dividido em seções como se segue:

I) Cosplay Complex – grupo que trata sobre cosplays e divide-se em: a) cosplay talk b) dicas de cosplay c) eventos e grupos de cosplay.

II) Comunidade Cosplay Brasil – grupo que trata de conversas gerais e encontros, divide-se em: a) agenda b) bate-papo c) entretenimento d) fotos e fanarts e) newbies e famílias f) playtest.

III) Administração – grupo que trata da administração do FCB, com as seguintes seções: a) sala da NERV b) sugestões, críticas e projetos c) Valhala.

Para efeito desta pesquisa considerei as conversas e discussões realizadas na seção cosplay talk. No período de agosto de 2003 a agosto de 2004 acessei semanalmente o FCB, acompanhando e selecionando assuntos que foram debatidos no grupo referentes a cosplays. No período em que acompanhei estas conversas, apenas minha filha era cadastrada no fórum, eu acompanhava apenas como observadora. Os usuários do FCB mantêm contato não apenas virtualmente, mas reúnem-se sempre que surgem oportunidades.

As pessoas que moram na cidade de São Paulo têm mais possibilidades de encontros porque a maioria das convenções é realizada na capital do estado. Além disso, mesmo quando não há convenções, os usuários paulistanos reúnem-se na Liberdade (bairro tipicamente japonês localizado em São Paulo) no Parque Ibirapuera ou ainda em outros locais.

Em Campinas –SP, onde moro, os cosplayers também têm o hábito de se reunirem. As pessoas que participam destes encontros são muitas vezes cadastradas no FCB e no Otakamp (Fórum de

otakus campineiros).Embora os participantes se conheçam pessoalmente, muitas vezes acabam sendo chamadas pelo apelido adotado no FCB e não por seu nome verdadeiro.

Um fato que me chamou a atenção quanto aos apelidos utilizados foi o grande número de usuários que adotam nomes de personagens. Às vezes utilizam somente o nome do personagem, por exemplo: “Jibrille” (nome de uma personagem do mangá “Angel Sanctuary”) em outros casos o nome do personagem é acrescido do nome do usuário, exemplo: “Márcia – Yuna” (Márcia – nome da usuária; Yuna – nome de uma personagem dos games “Final Fantasy X” e “Final Fantasy X-2”).

Como cosplayer e usuária do FCB, conheço muitas pessoas do fórum e das convenções e destas selecionei 60 pessoas. Estas pessoas foram escolhidas por serem participantes ativas no FCB e nas convenções.

Obtive os dados dos participantes (as 60 pessoas mencionadas) relativos a sexo, idade e localidade de residência através do perfil no FCB e os dados relativos à escolaridade, pessoalmente por conhecê-los. Os dados obtidos foram colocados em gráficos que estão nos anexos desta pesquisa.

Na amostra selecionada houve uma predominância feminina entre os cosplayers, sendo que as mulheres constituem 58% e os homens 42% dos participantes (gráfico 1).

Quanto ao nível de escolaridade do público analisado, 44% possuem nível superior completo ou cursando, 40% possuem o Ensino Médio (gráfico 2).

Embora não tenha feito parte desta análise o levantamento de cursos de graduação ou profissão dos cosplayers, percebi entre o grupo um número expressivo de pessoas que fazem curso ou trabalham em áreas que de alguma forma estejam relacionadas à produção dos cosplays (artes plásticas, artes cênicas, rádio e TV, moda, desenho, para citar algumas). Muitos cosplayers, mesmo

quando não trabalham com atividade artística ou afim têm interesse por estas atividades, desenhando, pintando ou esculpindo, por exemplo, como forma de lazer.

Entre os cosplayers brasileiros, no entanto, não pareceu ser hábito saber cortar e costurar roupas (exceto em casos de pessoas que cursam faculdade de moda). Nos Estados Unidos (pelo que constatei nos sites referentes a cosplays, como o Cosplaylab) muitos usuários sabem costurar e eles próprios produzem suas roupas. No Japão (através de informações obtidas do site americano Cosplay com) os cosplayers muitas vezes compram suas roupas em lojas especializadas chamadas “Cospa”.

Quanto à idade foi verificado maior número de pessoas entre 20 – 24 anos (47%), seguidas daquelas entre 16 – 19 anos (37%), sendo a minoria do grupo formada por pessoas abaixo dos 16 anos de idade (3%) (gráfico 3).

O maior número de pessoas entre 20 – 24 anos de idade pode decorrer do fato de tratar de um hobby relativamente caro e por isso, ou a pessoa precisa trabalhar ou ter pais que, além de terem dinheiro, estejam dispostos a gastá-lo em fantasias, porque a pessoa que se inicia nesta área estará sempre pretendendo fazer novos cosplays.

Os cosplayers que participam dos eventos costumam fazer em média quatro cosplays por ano (pelo que verifiquei entre o grupo pesquisado) e dependendo do personagem escolhido os gastos são bastante elevados.

No site americano Cosplaylab que tem usuários de diversos países, inclusive do Brasil, cada integrante informa em seu perfil a relação de cosplays já feitos com o tempo despendido e o dinheiro gasto em cada um deles. É possível verificar que algumas roupas são particularmente caras, conforme o material utilizado e grau de detalhamento.

Ainda com relação à idade, verifiquei que 13% das pessoas do grupo analisado estão acima dos 25 anos, parecendo indicar que à medida que as pessoas terminam seu curso universitário e/ou

ficam mais ocupadas com a sua vida profissional, ou ainda se casam, têm filhos, elas têm menos tempo para os cosplays e muitas vezes se desligam do grupo.

Outro dado obtido da análise da amostra selecionada revelou que a maior parte dos cosplayers reside na cidade de São Paulo (45%) sendo que 75% dos cosplayers residem no estado de São Paulo. Os 25% restantes residem em outros estados brasileiros.(gráfico 4) Entre os cosplayers de outros estados , é maior a presença de cosplayers provenientes do Rio de Janeiro, os quais têm também se destacado nas apresentações realizadas nas convenções.

2.2) As imagens dos cosplayers

A inclusão de fotografias neste estudo tem duas finalidades: mostrar ao leitor como é a representação dos personagens de desenhos japoneses (título dessa pesquisa) e destacar a importância para as pessoas que participam das convenções usando cosplays do registro de suas imagens vestidas como os personagens escolhidos. Envolve assim dois aspectos: o ilustrativo (as imagens por elas mesmas) e o significativo (o que as imagens revelam). Para cada fotografia coloquei o local e data em que esta foi obtida e fiz uma breve descrição acerca do mangá, anime ou game do qual o personagem representado faz parte.

Por fazer parte do grupo pesquisado, esta etapa descritiva das fotografias não ofereceu muitas dificuldades para mim porque tenho um relativo conhecimento na área (mangás, animes e games), porém tentar fazer uma análise das fotos pelas suas imagens, foi mais difícil . Procurei “ler” estas imagens pela visibilidade do corpo que elas oferecem, como comenta SOARES (2003):

“O corpo é este espaço-tempo que tudo atesta, porque as marcas do que viveu estão nele inscritas; pode, então, ser pensado como um dos territórios mais visíveis entre

natureza e cultura. Em sua visibilidade, o corpo permite, alegoricamente, ser interpretado e lido como texto escrito pela sociedade a qual pertence”.(p.15)

Nesta etapa, leitura das imagens do corpo, tive dificuldades porque sendo integrante do grupo ficou difícil olhar para as imagens esquecendo-se do que elas representam para mim como cosplayer e olhar para elas como imagens do corpo buscando analisa-las pelos gestos, expressões, etc.

As fotografias

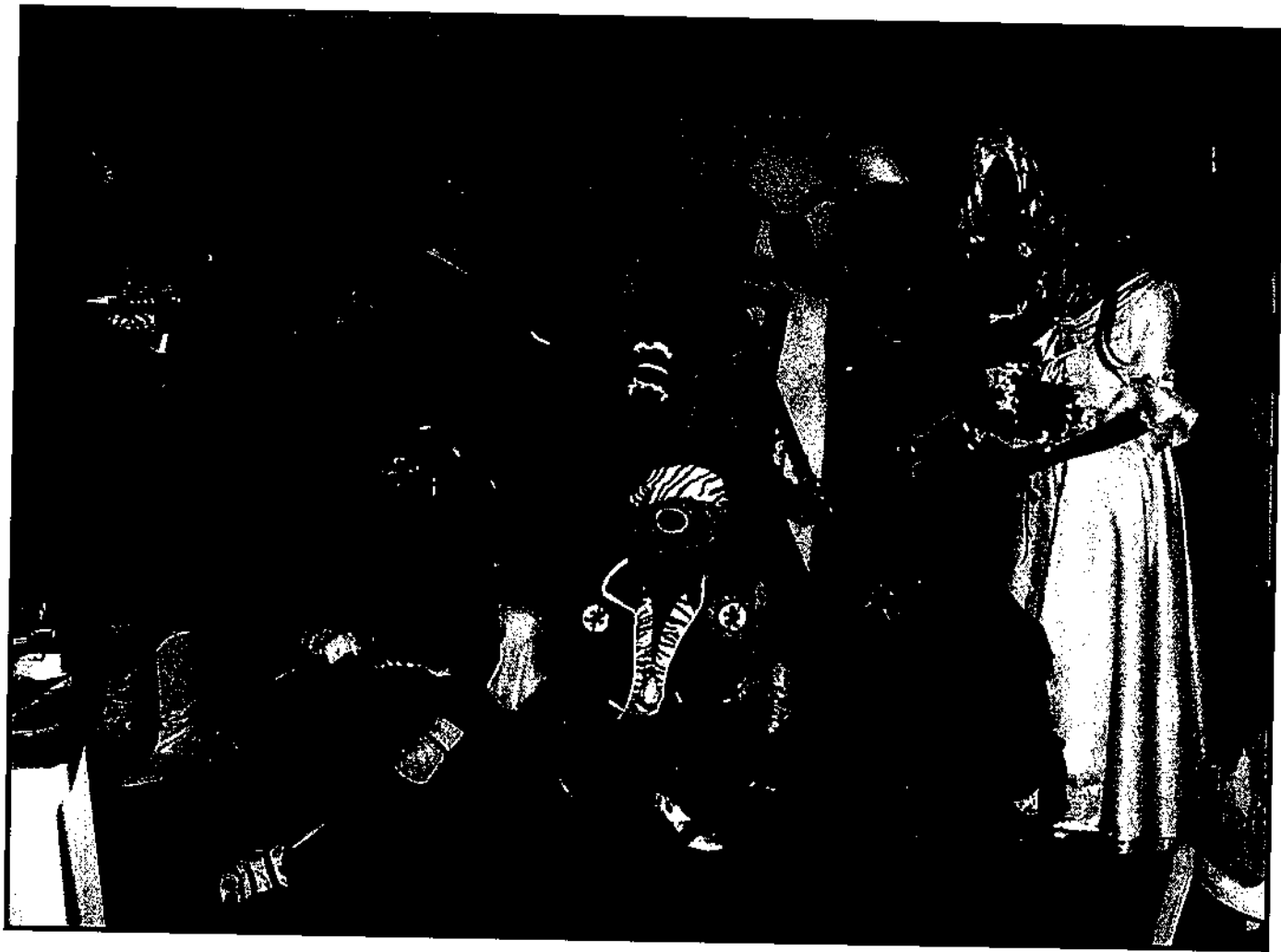
As fotografias 1, 2 e 3 são de personagens de Final Fantasy VI (FFVI) , um game japonês

Lançado em 1994 no Japão para Nintendo e, devido a seu sucesso, foi re-editado em 1999 para PlayStation.

Segundo alguns apreciadores do jogo, sua fama decorre das músicas e dos personagens considerados muito carismáticos.

Estas três fotografias foram tiradas durante a Anime Friends 2004, realizada entre 08 a 11 de julho no “Espaço das Américas” localizado na Barra Funda em São Paulo – SP.

Fotografia 1: Esta fotografia mostra o grupo de FF VI quase completo. Este jogo contém 14 personagens, porém na foto está faltando um personagem. Uma das personagens, Celes, está representada por duas pessoas usando roupas diferentes, então seriam 13 personagens presentes, embora tenham 14 pessoas na foto.



Fotografia 1 – Grupo de Final Fantasy VI – Anime Friends 2004



Fotografia 2 – Terra Branford (Final Fantasy VI)



Fotografia 3 – Kefka (Final Fantasy VI)

Nota-se que alguns dos integrantes do grupo estão posando, procurando representar seu personagem, como mostra o cosplayer à esquerda na foto que está vestido como o personagem Edgar que está com a sua arma, semelhante a uma besta* em posição de ataque.

Outro componente do grupo que está à direita do personagem Edgar citado, está vestido de Kefka, um vilão na história de FF VI. Este personagem é marcante por sua risada sarcástica. O cosplayer que representa este personagem procurou demonstrar através da maquiagem elaborada usada pelo personagem e pela expressão facial, o aspecto deste vilão.

Estes cosplayers receberam o primeiro lugar na categoria grupo na Anime Friends 2004.

Fotografia 2: Esta imagem mostra uma cosplayer vestida como a personagem Terra do jogo de FF VI. A personagem é uma jovem que tem poderes mágicos porque é filha de um Esper (ser mágico) e de uma humana. No início da história Terra é controlada pelo Império que tem como um de seus líderes, Kefka. A personagem usava uma coroa, a coroa da escravidão que a mantinha sob controle pelo vilão, assim ela não agia por si própria.

Fotografia 3: Cosplayer representando o personagem Kefka citado nas fotos anteriores, para evidenciar detalhes da expressão facial e maquiagem do vilão.

Para se parecer com este personagem, o cosplayer além de preocupar-se com a roupa, precisou estar atento à expressão adotada e à maquiagem e no palco procurou imitar a risada característica do vilão, tendo feito uma ótima apresentação.

* besta – arma antiga formada de arco, cabo e corda, com que se disparavam pedras, balas ou setas.



Fotografia 4 – Grupo de X – Animecon 2004



Fotografia 5 – Kanoe e Kotori (X)

Fotografia 4: Esta fotografia e a seguinte (fotografia 5) mostram personagens do grupo de X 1999 que é um mangá cuja história trata do final do planeta Terra. Esta história foi escrita quando estava para terminar o milênio e discutia-se a possibilidade do final do mundo.

A trama desta história é a luta entre o bem e o mal representada por personagens denominados respectivamente por dragões do céu e dragões da terra.

A fotografia 4 foi tirada na Animecon 2004, ocorrida nos dias 02, 03 e 04 de julho no Colégio Marista Arquidiocesano em São Paulo – SP.

Esta foto mostra alguns integrantes do grupo de X 1999. O destaque nesta foto é a personagem Hinoto (a contempladora dos sonhos) de longos cabelos brancos e roupa oriental que é uma vidente. A personagem é cega e muda, só se comunica mentalmente com as pessoas na história.

Esta cosplayer que representa Hinoto obteve o primeiro lugar com a sua apresentação no concurso de cosplayers realizado na Anime Dreams 2004, em janeiro.

Fotografia 5: Cosplayers representando duas personagens de X 1999, Kanoe (irmã de Hinoto na história) e Kotori, uma garota de quinze anos que morre tragicamente, assassinada por seu irmão Fuuma.

Esta fotografia foi tirada em outra convenção, a FanMixCon, realizada no Liceu Salesiano em Campinas –SP em 12 de setembro de 2004.

As duas personagens representadas nesta fotografia fazem parte do grupo representado na foto anterior. A entrada destas duas cosplayers no grupo foi feita posteriormente, após a convenção realizada em Campinas.

O grupo de X 1999 está em fase de formação e ainda não tem todos os personagens.

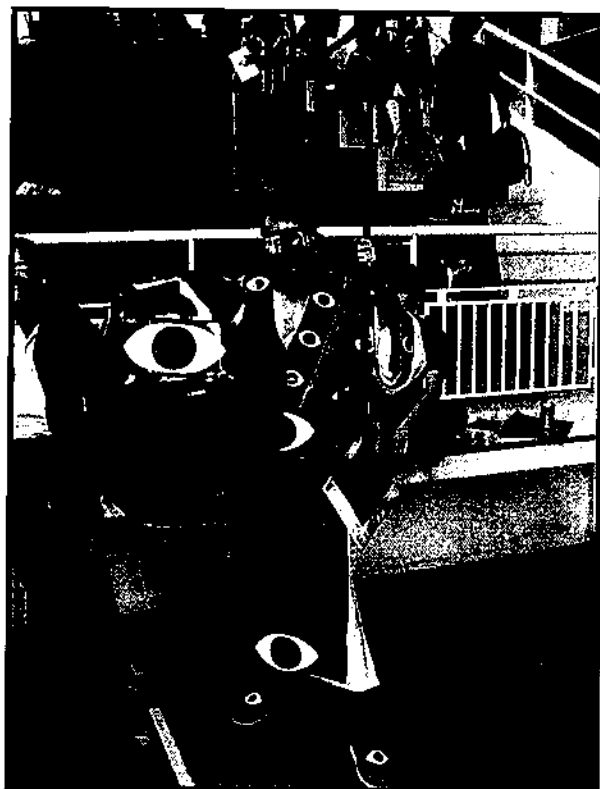
Um dos aspectos que tenho notado é que os cosplayers tendem a organizarem-se em grupos, segundo a história de que participam seus personagens, para a apresentação. Nas primeiras



Fotografia 6 – Sindel (Mortal Kombat 3)



Fotografia 7 – Reptile (Mortal Kombat 3)



Fotografia 8 – Usui (Samurai X)



Fotografia 9 – Skuld (Ah! Megami-sama!)

convenções, estes grupos muitas vezes eram formados durante o próprio evento, quando os cosplayers encontravam alguém que estava vestido de um personagem da mesma história e combinavam alguma coisa para apresentarem juntos de uma forma improvisada. Atualmente os grupos são formados com bastante antecedência. A cena que será representada no palco e as versões das roupas que os personagens utilizarão, são escolhidas pelo grupo.

Fotografias 6 e 7: Estas imagens mostram cosplayers representando respectivamente os personagens Sindel e Reptile do game Mortal Kombat 3.

Estas fotografias foram tiradas na Animecon 2004 já citada aqui.

Estes personagens como outros personagens de jogos de luta têm como característica a ação através de golpes especiais, por isso na apresentação os cosplayers precisam mostrar estes detalhes para o público. As poses que estes cosplayers estão fazendo são imagens freqüentes de seus personagens no jogo.

Uma marca que revela o jogo ao qual pertencem é a bandeira negra com o dragão vermelho presente no fundo das fotos.

Fotografia 8: Nesta fotografia, tirada também na Animecon 2004, o cosplayer representa o personagem Usui do mangá e anime Samurai X. O personagem representado é cego (perdeu a visão em uma luta) porém ele desenvolveu o que ele chama na história “seu olho da mente”. Na verdade o que o personagem fez foi desenvolver extremamente sua audição, a ponto de ouvir as batidas do coração e a contração dos músculos de seu adversário, podendo antecipar seus movimentos e lutar com ele.

Suas armas são uma lança e um escudo feito de casco de tartaruga, devidamente representados pelo cosplayer para a composição de seu personagem.



Fotografia 10 – Yuna (Lady Luck/Gambler) – Final Fantasy X-2

Fotografias 9 e 10: Estas fotografias, diferentemente das outras comentadas aqui, não foram tiradas em convenções, mas em estúdio fotográfico. Percebe-se pelo fundo branco, bem como pela qualidade superior das imagens e do enquadramento que pode ser mais bem observado na fotografia 9.

A fotografia 9 mostra a personagem Skuld do anime Ah! Megami Sama. A personagem no anime é uma criança de doze anos que é uma deusa que simboliza o futuro. Uma das características desta personagem é a marca em forma de gota invertida que ela traz na testa que pode ser vista nesta foto.

A fotografia 10 mostra uma cosplayer com a roupa da personagem Yuna de Final Fantasy X-2 (jogo lançado em 2003) com a dress sphere (esfera mágica, que muda a roupa tradicional da personagem e confere habilidades específicas à classe, nesse caso relacionadas à sorte) de Lady Luck ou Gambler.

À direita da cosplayer nesta foto está uma imagem da personagem usando também a roupa de Lady Luck como base de referência para os detalhes. Observa-se que existe grande semelhança entre a cosplayer e o desenho da personagem.

Os cosplayers gostam de registrar e guardar suas imagens com as roupas dos personagens que já fizeram. Estas imagens muitas vezes aparecem em seus fotologs e sites sobre cosplays como o Cosplaybr entre outros que procurei citar na bibliografia utilizada neste trabalho.

Sabendo do interesse das pessoas por fotos, em uma das convenções foi montado um estúdio fotográfico com fotógrafos profissionais para os cosplayers que quisessem fotos mais especializadas. Estas fotografias eram gravadas em um CD que o cosplayer comprava após ter escolhido as suas fotos.



Fotografia 11 – Apresentação – no palco: Rinoa (FFVIII), Yuna (FFX) e Starlet (FFVI)



Fotografia 12 – Apresentação – no palco: Rydia (FFIV), Eiko (FFIX) e Quetzacoatl (FFVIII)

Fotografias 11 e 12: Imagens de cosplayers no palco. Estas duas fotografias foram tiradas durante a Anime Friends 2004 e nelas observa-se a apresentação de um grupo de Final Fantasy, onde existem personagens de diferentes jogos desta série.

O jogo Final Fantasy compreende uma série que vai desde FF I, criado em 1987, até o FF XII que ainda não foi oficialmente lançado (o lançamento está previsto para início de 2005), mas cujas imagens já podem ser vistas em alguns sites especializados na internet.

Alguns personagens aparecem em mais de um dos jogos da série como os summons* e os chocobos**.

Nestas imagens as personagens que estão de pé (summons) são respectivamente: Starlet de FF VI e Quetzalcoatl de FF VIII. Elas aparecem em pé porque estão representando o momento em que o summon invocado utiliza seus poderes, atacando o oponente do summoner que o invocou. As summoners são as cosplayers que aparecem na foto agachadas no palco.

Observa-se nestas fotos alguns personagens do jogo que não estão em momento de atuação, além de ajudantes de palco e apresentadoras.

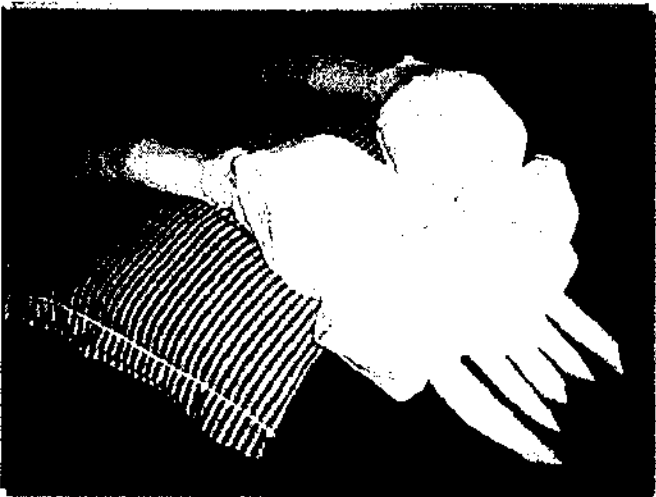
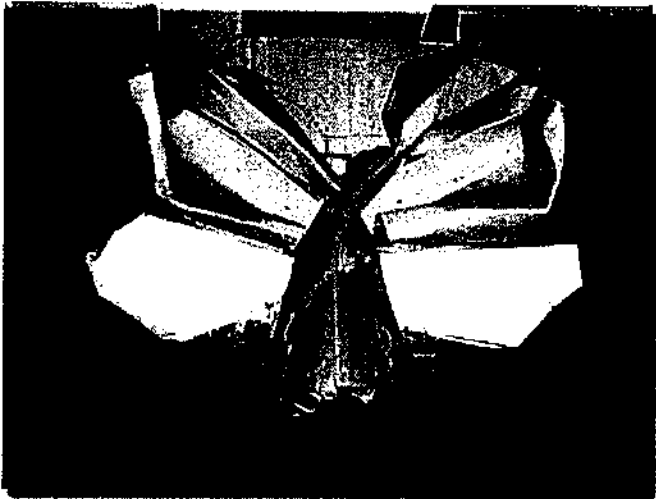
As condições de iluminação eram péssimas o que prejudicou bastante os registros fotográficos.

Fotografia 13: Estas imagens agrupadas na fotografia 13 mostram algumas etapas da produção do cosplay e acessórios do personagem de Bishamon do jogo Darkstalker.

Estas imagens foram –me cedidas pelo próprio cosplayer que fez e registrou em detalhes o seu cosplay e aparece na última fotografia vestindo a roupa já pronta. As fotografias que este cosplayer tem guardadas das etapas de produção do cosplay (denominadas de making off , segundo ele) são numerosas e revelam nos menores detalhes todo o cuidado que ele teve desde o esboço inicial , à

* summons – são guardiões de força invocados durante o jogo por alguns personagens (summoners) para ajuda-los. Os summons têm nomes derivados de divindades de diversas nacionalidades. Starlet por ex. é uma divindade indiana.

** chocobos- são espécies de aves de grande porte aproximadamente do tamanho de uma avestruz que é muito comum em FF.



Fotografia 13 – Algumas das muitas fases da confecção do cosplay de Bishamon (Darkstalkers)



Fotografia 14 – Banner da campanha de respeito aos cosplayers (26/05/2004)

escolha de materiais utilizados até os acabamentos. O único acessório que aparece aqui que não foi feito por ele é a espada (foi feita por um amigo dele, conforme fui informada).

Nota-se que o cosplayer quis registrar estas etapas para que outros vissem como foi feita a produção e assim pudesse servir como um referencial para outros que quisessem fazer um cosplay igual ou semelhante (essas fotos são utilizadas como referência para um artigo sobre a confecção de armaduras escrito pelo cosplayer).

Fotografia 14: Conjunto de oito fotos de cosplayers formando uma única imagem denominada de banner que foi especialmente produzida para a campanha do respeito aos cosplayers nas convenções. Esta campanha constou da produção deste banner e veiculação do mesmo em vários fotologs de cosplayers ou fotologs de pessoas que participaram da iniciativa para demonstrar o repúdio àqueles que desrespeitam as pessoas que se apresentam usando roupas de personagens nas convenções, ofendendo-as e até mesmo atirando objetos sobre elas, fato que ficou bastante acentuado em muitas das últimas convenções realizadas.

As imagens dos personagens:

Uma característica que se depreende nestas fotografias é de um “congelamento excessivo” das imagens dos personagens, ou seja, é evidente que as pessoas estão posando e que então sabiam estar sendo fotografadas, no entanto percebe-se um certo exagero nas poses, como para reforçar as poses que serviram de referência aos cosplayers.

Ao escolher o personagem que representará, a pessoa costuma selecionar várias imagens do personagem em diferentes ângulos. A busca destas imagens é feita nas próprias revistas quando se trata de personagens de mangá, ou em sites diversos disponíveis na Internet, quando se trata de personagem de anime ou game. Estas imagens servirão para que sejam percebidos todos os

detalhes do personagem, quer se trate de roupas, acessórios e características físicas, quer para observar as poses mais freqüentes deste personagem.

As poses do personagem serão usadas pelo cosplayer para a composição da representação que ele fará deste personagem, facilitando também a identificação deste pelo público.

Outro aspecto que se percebe nas fotos, é que mesmo nas imagens onde estão presentes várias pessoas (os grupos) existe uma preocupação com a caracterização individual de cada personagem. Isto fica mais evidente na fotografia 1, onde nota-se que cada pessoa (dentro do espaço possível que lhe coube na foto, uma vez que o grupo fotografado é grande) representou a pose de seu personagem sem haver uma interação entre o grupo. Isto ocorre em quase todas as fotos tiradas nas convenções, exceto naquelas em que as pessoas ainda que estejam vestidas do personagem não o estão representando naquele momento. São os momentos de descontração, momentos em que o cosplayer, assim como o ator, despe-se de seu personagem, ainda que se mantenha vestido com as roupas do mesmo.

Outra característica constante nas fotos é que em geral as pessoas ao representarem os personagens não sorriem. As expressões costumam ser sérias, sarcásticas, altivas, tristes, mas muito raramente sorridentes. Nas fotografias presentes nesse trabalho, somente na última, o banner (fotografia 14), existem pessoas sorridentes. Isto ocorre porque a preocupação dos cosplayers é de tentar ser o mais parecido possível com seu personagem e por isso a expressão facial mais constante do personagem será a escolhida para a sua representação. Parece então que as poses e a expressão facial são muito importantes na composição do personagem.

2.3) Cosplay Talk:

Uma das etapas desta pesquisa constou de um acompanhamento das discussões entre os cosplayers usuários do FCB que participam frequentemente da seção cosplay talk, seção onde se conversa sobre cosplays. Este acompanhamento foi registrado semanalmente, no período de agosto de 2003 a agosto de 2004.

As questões mais interessantes para conhecer o que fazer cosplays representa para eles, além daquelas que se referiam mais aos personagens escolhidos foram selecionadas para a análise.

Como este estudo é de natureza qualitativa, embora tenha lido e sintetizado as respostas de todos os usuários que participaram das questões selecionadas, foram colocadas na pesquisa trechos dos comentários de apenas dois usuários.

A escolha destas pessoas não foi aleatória, mas seguiu alguns critérios:

- São pessoas que participam há pelo menos três anos das convenções e apresentam-se no palco (são cosplayers experientes).
- Elaboram seus cosplays pessoalmente, ou seja, têm habilidades para fazer seus próprios acessórios.
- Participam ativamente das discussões no fórum, tendo preocupações em tornar-se cosplayers cada vez melhores.

Neste estudo foram colocadas as questões selecionadas, uma pequena síntese das respostas dos usuários que responderam as questões e trechos das respostas dos usuários escolhidos segundo os critérios adotados.

Seguem algumas questões discutidas no FCB, a síntese das opiniões dos usuários e trechos dos comentários dos cosplayers escolhidos. Para facilitar o entendimento adotei a seguinte legenda: (P) para a questão que foi feita no fórum, (G) síntese da resposta do grupo, (C1) resposta de um dos cosplayers escolhidos, identificado aqui como cosplayer 1 e (C2) resposta do outro cosplayer escolhido, identificado aqui como cosplayer 2. Como as pessoas respondem os tópicos livremente, não é em todos os tópicos que os dois usuários selecionados responderam.

Os trechos das respostas dos cosplayers , agora chamados de C1 e C2 foram copiados da mesma forma que se encontram no fórum, para deixa-las naturais, ou seja, às vezes podem estar presentes alguns símbolos e palavras que não são comuns à pessoas que não freqüentam este fórum.

(P)- “O que realmente leva as pessoas a fazer cosplay? Gostam de atuar, de fantasias, se identificam com os personagens? É vontade de chamar atenção? Fugir da realidade?”.

(G)-Embora muitos afirmaram que fazem cosplays para se divertirem e por gostarem de fantasias, outras opiniões freqüentes apontaram para a vontade de ser uma outra pessoa ainda que por pouco tempo, para ser aceito dentro de um grupo (socialização), o desejo de ser ator e a vontade de interagir com os personagens.

Em uma das repostas percebe-se que fazer cosplays representa também cuidar dos detalhes pessoalmente:

(C1)- “É um desejo profundo de ser ator na verdade, mas não qualquer ator, e sim, um que chame a atenção pelo visual somado à interpretação. Isso vinha desde meus

remotos tempos da infância, onde meu primeiro cosplay foi de PADRE DE FESTA JUNINA (Ué, um grande carvalho nasce de uma mísera semente, não?) Mesmo como padre, eu dava o melhor de mim na interpretação (nem preciso dizer que o casamento era a parte favorita da festa! Culpa de quem? ^^)

(C2)-“Nihaio para todos, tópico legal pintando por essas bandas. Bem, eu comceei a fazer cosplay em 1999, mas a primeira vez que vi um cosplay foi em 1997 numa Mangacon. Eu vi a Petra de Yusuke do Yu Yu se divertindo tanto que eu fiquei com vontade de participar também, mas demorou dois anos para tomar coragem. Eu escolhi uma das personagens que mais gostava a Deedlit, nossa foi muito bom vestir a roupa num evento pela primeira vez.

Eu sempre gostei de fantasias, mas não tinha coragem de usar, por n motivos, mas depois que fui nessa Mangacon descobri o que era cosplay. Foi amor a primeira vista. O que mais me atrai no hobby atualmente é a montagem do cosplay, desde a caça às imagens, à elaboração dos acessórios, os testes que faço com as peças e finalmente vestir a roupa toda para ir num evento. A sensação de usar o que você mesma criou é fantástica.”

Os cosplayers parecem concordar que as apresentações nas convenções com as roupas dos personagens são bastante importantes porque desta forma a pessoa realmente “encarna” o personagem, no entanto, nem todos conseguem subir no palco muitas vezes por inibição como se constatou em uma questão sobre este tema:

(P)“O que vocês acham de cosplayers que não se apresentam no palco? E de cosplayers com fantasias muito mal feitas que se apresentam? E como foi sua primeira apresentação?”

(G)-Nesta questão muitos usuários disseram que ainda não tiveram coragem de enfrentar o palco, no entanto vários alegaram que a apresentação é a “alma” do personagem e que usar a criatividade é importante porque compensa um cosplay cuja roupa não esteja tão perfeita. Outros ainda disseram que a apresentação no palco tira a naturalidade, preferindo a improvisação utilizando uma apresentação ocorrendo no meio do evento, quase como uma brincadeira.

Neste tópico foi constatada a importância que os cosplayers dão à apresentação, como se observa nesta resposta:

(C2)-“ Ótimo tópico esse! Concordo com o que o pessoal escreveu: se a roupa não está muito boa, a pessoa compensa fazendo uma boa performance, pois cosplay não é só roupa, você precisa saber afinal de contas quem é o personagem. Já encontrei gente que fez um cosplay porque era bonitinho, mas nem sabia quem era, nada contra, mas dá a sensação de algo faltando.”

Outras questões referentes aos personagens que foram debatidas no fórum foram:

(P)-“ O que vocês acham das pessoas que vivem fazendo um único personagem na maioria dos eventos?”

(P)-“Vocês já se sentiram “donos” de algum personagem, por algum motivo? Ou porque foi o melhor cosplay que fizeram, ganharam prêmios com ele, ou se identificam muito com o personagem, ou já fizeram várias versões dele... quais motivos levaram você a sentir-se assim em relação ao personagem?”

(G)-Para a primeira questão existiu uma duplicidade quanto às respostas, ou seja, de um lado aqueles que são contrários as apresentações de um mesmo personagem mesmo que com roupas diferentes(outras versões do personagem) e de outro aquele que não acham ter problema algum de a pessoa repetir o personagem quantas vezes quiser, pois se ele está se divertindo é o que interessa.

Esta questão não teve um consenso geral porque entrou na questão do gosto pessoal e gosto é algo que não se discute...

Na questão seguinte, a respeito do cosplayer sentir-se “dono” do personagem, também não houve um consenso, contudo a maioria dos participantes alegou não gostar de encontrar no mesmo evento pessoas usando o mesmo cosplay que eles estejam usando.

Outros, no entanto, disseram que podem até mesmo ajudar alguém que queira vir a fazer o personagem que eles já fizeram, como o caso deste cosplayer:

(C1)-“Mas eu não me importo que outras pessoas façam os mesmos cosplays que eu fiz. Aliás, teve um amigo meu do Chile, que fez um cosplay do Bishamon de Darkstalkers porque ele se inspirou no meu cosplay do mesmo personagem. Eu me senti até honrado com isso!”

Outro grupo de questões mostrou a preocupação dos participantes com a representação “perfeita” do personagem.

(P)-“Um cosplay para ser considerado perfeito exige que a pessoa tenha uma forma ideal como a do personagem encarnado? Claro que se o corpo ajuda, o cosplay fica legal, mas só por incompatibilidade, o cosplayer “merece” ser hostilizado e alvo de críticas de mau gosto? Até que ponto o corpo influencia?”

(G)-Quanto a serem perfeccionistas como cosplayers a grande maioria concordou que são ou pelo menos tentam ser e o fato do cosplayer ter o corpo semelhante ao do personagem , ajuda muito, mas fazer cosplay não é só vestir uma fantasia, mas uma combinação de corpo, roupa e interpretação. Além disto não existe o corpo perfeito para estes personagens, como afirmam alguns participantes, pois eles costumam ter medidas incompatíveis com as medidas humanas reais. A grande maioria dos cosplayers afirmou não ter preconceitos quanto a tipo físico, etnia ou idade do cosplayer (outro tópico discutido no FCB), mas todos eles em geral preocupam-se em aprimorar-se no hobby. Quanto ao fato dos cosplayers não discriminarem às pessoas posso dizer que constatei isto por mim mesma. Tenho bem mais idade que o grupo e não tive problemas em ser aceita por eles. Todos no entanto concordam que muitas vezes fizeram sacrifícios para fazer cosplays como se percebe nesta pergunta:

(P)-“Que sacrifícios vocês fariam para realizar um cosplay?”.

(G)-Muitos usuários responderam esse tópico detalhadamente, enumerando os sacrifícios que já fizeram ou farão para um cosplay, como: emagrecer, cortar o cabelo, pintar o cabelo, deixar o cabelo crescer, economizar dinheiro, entre outros, como:

(C1)“- Viajar para São Paulo só para levar peças que faltam para os cosplays do pessoal dos meus grupos (no caso, uma cabeça de Leviathan de 1 metro de comprimento);
- Pagar 300 paus na reforma do meu banheiro, só para convencer minha mama a costurar minha roupa de Kefka;
- Conta astronômica da Embratel com ligações pro pessoal dos meus grupos;
- Ficar até 3 da madrugada modelando um braço de 1,30m de comprimento e quase 10kgs (para o cosplay de Sieger);
- Agüentar meu irmão me chamar de retardado e dizer que cosplay é coisa de idiota;
- Trocar as substâncias sangüíneas do meu corpo por líquidos que contenham altas doses de cafeína!”.

As questões seguintes estão relacionadas com a escolha do tipo de personagem e forma de apresentação:

(P)-“Qual tipo de cosplay você mais gosta de fazer (exemplo: fighting cosplays, de animes, de games, de filmes, de tokusatsu, de armaduras, de monstros e por aí vai...) e por quê?
Faz mais cosplays em grupo ou individual?
Qual o processo de escolha do personagem?”.

(G)-Quanto à escolha do personagem se de mangá, anime ou game, é variável, porém ultimamente tem havido uma maior procura por personagens de jogos (games), especialmente de Final Fantasy e King of Fighters.*

Se os cosplayers preferem cosplays individuais ou em grupo também é um aspecto variável, no entanto muitos têm preferido apresentações em grupo porque é mais fácil superar a timidez para as apresentações, além de possibilitar a elaboração de apresentações na maioria das vezes mais interessantes do que as individuais. Para o cosplayer, assim como para o ator, entreter o público com um monólogo é muito complicado.

Quanto ao processo de escolha do personagem, os cosplayers mais exigentes escolhem os personagens não apenas por gostarem deles, mas por terem alguma semelhança física com o personagem:

* A respeito de games é interessante comentar que em 2003, pela primeira vez o mercado mundial de games ultrapassou a indústria cinematográfica, movimentando US\$ 10,5 bilhões enquanto o cinema obteve US\$ 9 bilhões, segundo a revista “Carta Capital” de 01/12/2004.

(C1)-“Biotipo e carisma! Se é um cara de porte grande, com mais de 35 anos, já tem 50% da minha preferência! Se eu gostar do personagem, como por exemplo, ser um vilão, conquistou minha preferência completamente!”.

(C2)-“Numa bela tarde de sol, lá estava a Vita à toa lendo um mangá, de repente não mais que de repente ela dá de cara com uma personagem, huumm...ela tem uma história tão envolvente, nossa sou fã dela. Então de repente não mais que de repente eu me apaixono por ela e tan tan, será que eu consigo fazer um cosplay dela?”

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Nesta pesquisa tratei de um hobby que vem crescendo no Brasil: vestir-se de personagens de desenhos japoneses. Este hábito (fazer cosplays) embora trate da representação de personagens de desenhos japoneses, iniciou-se nos Estados Unidos, nas convenções americanas de Sci-fi, onde os fãs vestiam-se de personagens de Star Wars e Star Trek, conforme foi aqui exposto, mas somente nos anos 80, surgiram as denominações cosplayer e cosplay para designar respectivamente a pessoa que se veste de um personagem e a roupa do personagem.

Atualmente, nas convenções brasileiras que reúnem fãs de mangás, animes e afins é grande o número de cosplayers, sendo difícil quem nunca os tenha visto, senão pessoalmente, ao menos em revistas, sites, jornais ou na televisão.

Os primeiros cosplayers brasileiros surgiram na extinta Mangacon, que teve 5 edições (de 1996 a 2000), evento que era organizado pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações)*.

Na Mangacon II, havia 30 cosplayers, sendo que na seguinte o número dobrou. Hoje grande parte das pessoas que freqüentam convenções são cosplayers ou já fizeram cosplays.**

Para muitos, fazer cosplay representa uma “fuga da realidade” ou “coisa de criança” e por isso às vezes é até mesmo tratado pejorativamente.

Quando me iniciei como cosplayer, também pensava dessa maneira, pois em nossa sociedade predominam as idéias dicotomizantes como o bem e o mal, o certo e o errado, o que é de adulto e o que é de criança. O lúdico costuma estar relacionado às crianças e não tem seriedade. Fazer cosplays é visto dessa maneira por aqueles que não fazem parte desse grupo.

* http://www2.uol.com.br/ohayo/v2.0/eventos/materias/nov30_cosplay01.shtml (01/12/2004)

** <http://www.nihonsite.com/mang/secoes/mat/index.cfm?pagina=1&maxrows=10&id=49> (01/12/2004)

Os dois atores referem-se a atuar como brincar, brincadeira. Entre nós o termo *brincar* é proveniente do latim *vinculum* que significa “laço, união”. No Novo Dicionário da Língua Portuguesa, de Aurélio Buarque de HOLANDA (1975) temos que brincar vem do verbo latino *vinclu* que derivou para *vincro* e depois para *vrincro* e daí para *brinco* que significa laço, levando à idéia de que brincar é criar laços.

Para outros autores como WINNICOTT (1975) o brincar relaciona-se à criatividade:

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)” (p.80)

O termo jogar, segundo SANTA ROZA (1993) é extensivo às noções de brincar e várias outras atividades, sendo mais usado para definir passatempos e divertimentos sujeitos a regras.

Existe também segundo o mesmo autor o termo lúdico que se deriva do latim *ludus* que remete às brincadeiras, jogos de regras, competições, recreações, representações teatrais, etc.

Atuar, segundo os atores Johnny Depp e Marília Pêra é brincar e brincar é estabelecer laços, talvez fazer cosplays também seja isso. As pessoas iniciam-se no hobby, conhecem outros cosplayers nas convenções, conversam constantemente nos fóruns como o FCB, promovem encontros, enfim, criam laços de amizade. Isto faz lembrar o encontro da raposa e do príncipe no livro;” O pequeno príncipe” de SAINT-EXUPÉRY (2004):

“(...) Eu procuro amigos. Que quer dizer “cativar”?

-É algo quase sempre esquecido – disse a raposa. Significa “criar laços”...

-Criar laços?

-Exatamente – disse a raposa. Tu não és ainda para mim senão um garoto inteiramente igual a cem mil outros garotos. E eu não tenho necessidade de ti. E tu também não tem necessidade de mim. Não passo a teus olhos de uma raposa igual a cem mil outras raposas. Mas, se tu me cativas, nós teremos necessidade um do outro. Serás para mim único no mundo. E eu serei para ti única no mundo...” (p.68)

Atualmente tem crescido a formação de grupos nas convenções, ou seja, as pessoas têm preferido apresentações em grupo, em parte porque é mais fácil enfrentar o palco em conjunto, mas também motivados pela amizade. Dentre os grupos que têm surgido há uma preferência para a representação de personagens de games, conforme verifiquei pessoalmente nas convenções e nas discussões do Fórum Cosplay Brasil (FCB).

Como é atividade lúdica, fazer cosplays remete a regras e premiações (vide regras de apresentações dos cosplayers na seção de anexos). Embora existam regras para as apresentações, notei que há diferentes modos de pensar e fazer cosplays. Enquanto alguns preocupam-se com a seriedade das apresentações, procurando seguir fielmente o personagem quanto a sua caracterização e modo de agir e falar, outros parecem preferir mais liberdade, baseando-se no gênero paródia, representando os chamados “toscosplays” (personagens caricatos e elaborados mais precariamente quanto aos detalhes). Para os que encaram o hobby com seriedade as convenções deste gênero deveriam ser realizadas para um público menor constituído apenas daqueles que realmente entendem sobre cosplays e não para o público em geral para evitar brincadeiras e desrespeito durante as apresentações. Para os que acham que fazer cosplays é só diversão as convenções podem contemplar um público grande e heterogêneo sem problemas.

No Japão, diferentemente do que ocorre no Brasil, os otakus (nome que designa fãs de animes e mangás em geral, inclusive os cosplayers – vide Glossário para maiores detalhes sobre o significado e origem do termo) são pessoas isoladas que vivem como se estivessem dentro de um casulo. Os otakus japoneses, segundo BARRAL (2001), cultivam uma aversão a aprofundar relações pessoais, imergindo em um mundo virtual. Eles não encontram lugar em sua sociedade como se percebe neste trecho de uma das entrevistas feitas pelo autor:

“Estou melhor na minha bolha imaginária do que na realidade; não há vantagem em respeitar as convenções de uma sociedade por quem não se é reconhecido”. (p.16)

O referido autor estudou o universo otaku no Japão, para tentar compreender porque tantos jovens tentam fugir voluntariamente do grupismo onipresente neste país. No Japão existe, segundo BARRAL (2001), a primazia dos interesses do grupo sobre os do indivíduo, segundo o princípio de que o que é bom para o grupo, será bom para seus membros. Os otakus japoneses não concordam com este pensamento. Eles em geral são pessoas que na infância foram humilhadas * ou excluídas e escolheram viver isolados em um mundo virtual.

No entanto, contraditoriamente, estes jovens que são desconsiderados no Japão são eleitos como modelos pelos jovens do mundo inteiro.

No Brasil o otakismo (nome que se refere à cultura otaku, segundo BARRAL (2001)), assume diferentes características. Embora aqui também os otakus sintam-se muito à vontade no ambiente virtual que criam para si, através dos mangás, animes, games, cosplays, etc, existe a necessidade de socialização que se verifica pelas conversas dos jovens nos fóruns como o FCB, nos fotologs, ou ainda nas convenções. Em nosso país a cultura otaku assume uma faceta diferente, não tendo o mesmo fundo de revolta contra o grupismo existente na sociedade japonesa. Também aqui os otakus não são vistos como uma ameaça à sociedade, coisa que ocorre no Japão incitado por dois fatos: a Seita Aum, relacionada a atentados terroristas e o caso do assassino Miyazaki, que matou quatro garotas entre 4 e 7 anos de idade. O guru da Seita Aum, bem como o assassino Miyazaki, são otakus e a mídia japonesa rapidamente associou otakus com assassinos e terroristas potenciais.

Ser otaku no Japão, segundo BARRAL (2001) é ir contra um sistema de vida que lhe foi traçado, preferindo o isolamento em uma realidade virtual. Existe uma ideologia otaku.

* No Japão é prática comum o "ijime" que compreende um conjunto de humilhações pelas quais uma pessoa que é discriminada por um grupo de estudantes ou colegas de trabalho é submetida com a finalidade de mostrar-lhe que está errada por ser diferente. Em muitos casos o ijime levou adolescentes ao suicídio por não agüentarem a pressão e humilhações constantes em suas vidas.

No Brasil o otakismo representa uma tendência ou modismo não tendo surgido como um movimento de oposição à sociedade. Talvez seja este um dos motivos de manifestar-se diferentemente não havendo individualismo mas ao contrário uma socialização.

BIBLIOGRAFIA:

ANIME GO, São Paulo, SP: Editora Escala Ltda., nº2, 2000.

AKAMATSU, Ken – **Love Hina**, São Paulo, SP: Editora JBC, 2003.

BAN, Toshio & Tezuka Productions – **Osamu Tezuka: Uma Biografia Mangá** – O Nascimento do Osamushi, São Paulo, SP: Conrad Editora do Brasil, 2003.

BARRAL, Étienne – **Otaku – Os Filhos do Virtual**, São Paulo, SP: Editora SENAC, 2001.

CARVALHO JR., Dario – A Volta da Princesa e do Cavaleiro – Caderno C, **Correio Popular**, Campinas, SP, 08/10/2002.

CARVALHO JR., Dario – Vivendo a História – Caderno C, **Correio Popular**, Campinas, SP, 01/12/2002.

CLAMP, X, São Paulo, SP: Editora JBC, 2004.

GUSMÃO, Neusa Maria Mendes – Antropologia e Educação: Origens de um diálogo. **Caderno CEDES**, nº41, Campinas, SP: Papirus, p.08 à 25, 1997.

HOLANDA, Aurélio Buarque de – **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**, Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 1975.

LUYTEN, Sônia Bibe – **Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses**, São Paulo, SP: Hedra, 2000.

MOLINÉ, Alfons – **O grande livro dos mangás**, São Paulo, SP: Editora JBC, 2004.

ORTIZ, Renato – **O próximo e o distante – Japão e Modernidade-Mundo**, São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 2000.

PÊRA, Marília & SOUZA, Flávio de – **Vissi D'Arte – 50 anos vividos para a Arte**, São Paulo, SP: Escrituras Editora, 1999.

SAINT – EXUPÉRY, Antoine de – **O pequeno príncipe**, Rio de Janeiro, RJ : Agir Editora Ltda, 2004.

SANTA ROZA, E. – **Quando brincar é dizer**, Rio de Janeiro, RJ: Relume-Dumará, 1993.

SATO, Tamy Aline – **Mangá em Foco** – Trabalho de Conclusão de Curso, F.E. – UNICAMP, Campinas, SP, 2002.

SOARES, Carmem Lúcia – Apresentação – **Revista Proposições**, F.E.- UNICAMP, v.14, n°2 (41), p.15 à 19, Maio/Agosto, 2003.

SOARES, Carmem Lúcia & FRAGA, Alex Branco – Pedagogia dos Corpos Retos: Das morfologias disformes às carnes humanas alinhadas – **Revista Proposições**, F.E.-UNICAMP, v.14, nº2 (41), p.77 à 90, Maio/Agosto, 2003.

SOUZA CAMPOS, Maria Christina Siqueira – A Associação da Fotografia aos Relatos Orais na Reconstrução Histórico-sociológica da Memória Familiar, **Reflexões sobre a pesquisa sociológica**, Textos, Série 2, nº3, São Paulo, SP, p.73 à 86, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch – **A formação social da mente**, São Paulo, SP : Martins Fontes, 1999.

VON SIMSON, Olga Rodrigues de Moraes – **Brancos e negros no carnaval popular paulistano (1914 – 1988)** Tese de doutorado, FFLCH/USP, São Paulo, SP, 1989.

WATSUKI, Nobuhiro – **Samurai X**, São Paulo, SP: Editora JBC, 2003.

WINNICOTT, D. W. – **O brincar & a realidade**, Rio de Janeiro, RJ : Imago Editora Ltda, 1975.

SITES CONSULTADOS:

<http://www.cosplaylab.com>

<http://www.cosplay.com>

<http://www.forumnow.com.br/vip/foruns.asp?forum=52126>

<http://www.fotolog.net/cosplaybr>

<http://www.playcosplay.com>

<http://www.ligacosplay.com.br>

<http://www.cosplaybr.hpg.ig.com.br/index.htm>

<http://www.vitacosplay.net>

ANEXOS:

1-Fichas de personagens de Sailor Moon

Nome Japonês: Usagi Tsukino

Data de Nascimento: 30 de Junho

Idade : 15 anos

Signo: Câncer.

Tipo Sangüíneo: O positivo.

Cor Favorita: Branco. Rosa.

Residência: Bairro de Minato

Hobbies: Comer (especialmente bolo e sorvete), jogar videogame e fazer compras,cuidar da casa...

Comida que detesta: Cenouras .

Matéria Preferida: Economia Doméstica . Música

Matéria que detesta: Matemática e Inglês.

Sonho: Ser uma noiva (casar).

Pedras Favoritas: Diamante e Pérola

Cores preferidas: Branco e rosa

Características: Chorona, alegre, bondosa, nada estudiosa, um tanto bobinha, muito corajosa e morre de amores por Darien !!



Nome Original: Rei Hino

Significado: "Rei do Fogo"

Função: Guerreira

Idade: 14 anos (em 1992)

Data de Nascimento: 17 de abril de 1978

Signo: Áries

Tipo Sangüíneo: AB

Escola: Segundo ano ginásial

Matéria favorita: Literatura antiga

Matéria que mais detesta: Estudos Sociais Modernos

Residência: Mora com o avô em Hikawa Jinja (um templo)

Comida Favorita: Baiacu e comida tailandesa

Comida que mais detesta: Aspargo

Cores favoritas: Vermelho e preto

Principal passatempo: Ler a sorte

Esporte favorito: Nenhum

O que quer ser quando crescer: Compositora, cantora, modelo ou atriz de cinema

Pedra: Rubi



2) Gráficos

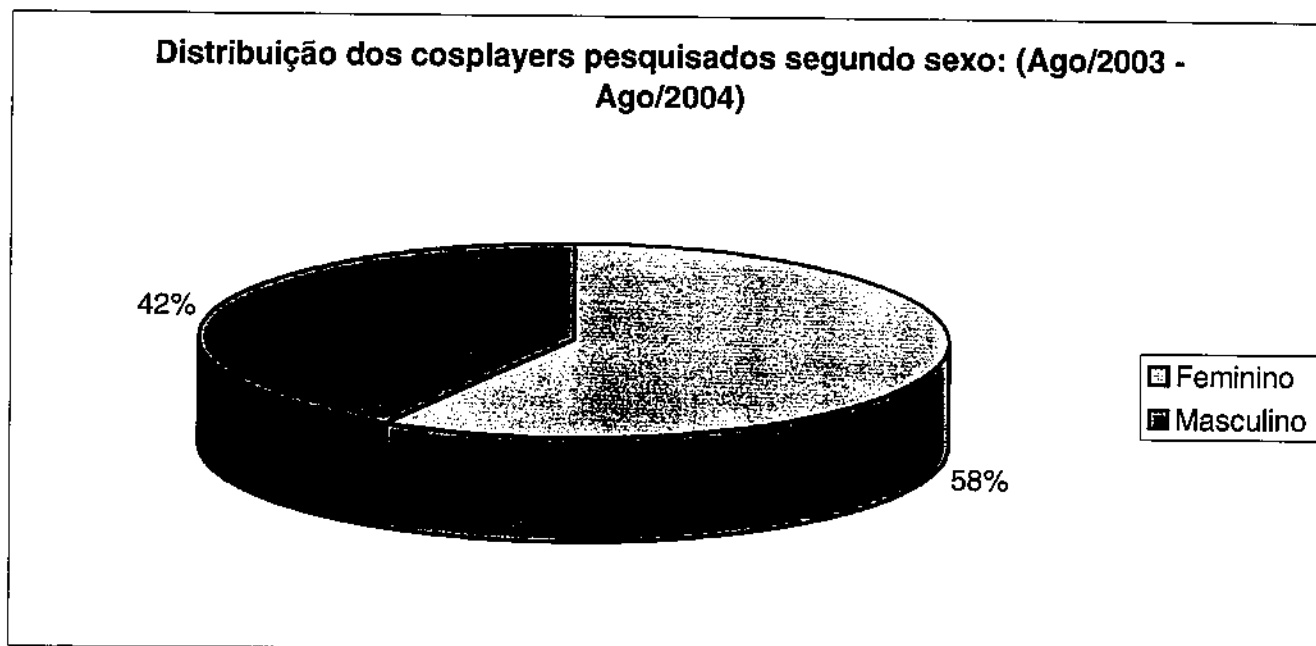


Gráfico 1 – Distribuição dos cosplayers por sexo

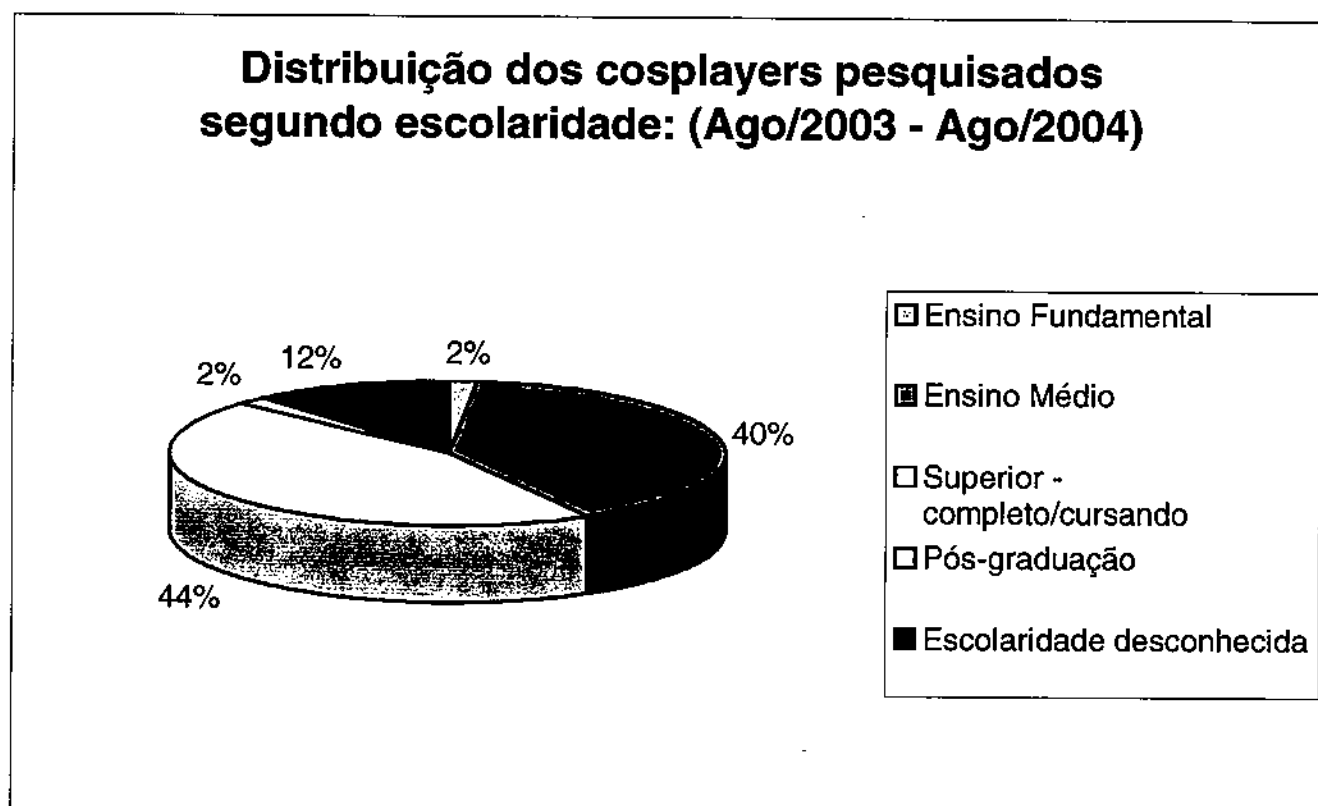


Gráfico 2 – Distribuição dos cosplayers segundo escolaridade

**Distribuição dos cosplayers pesquisados por idade:
(Ago/2003 - Ago/2004)**

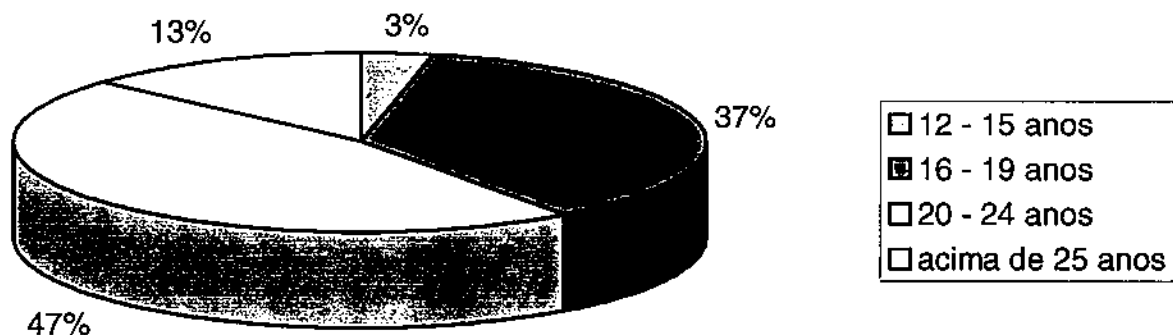


Gráfico 3 – Distribuição dos cosplayers segundo idade

**Distribuição dos cosplayers pesquisados segundo
localidade: (Ago/2003 - Ago/2004)**

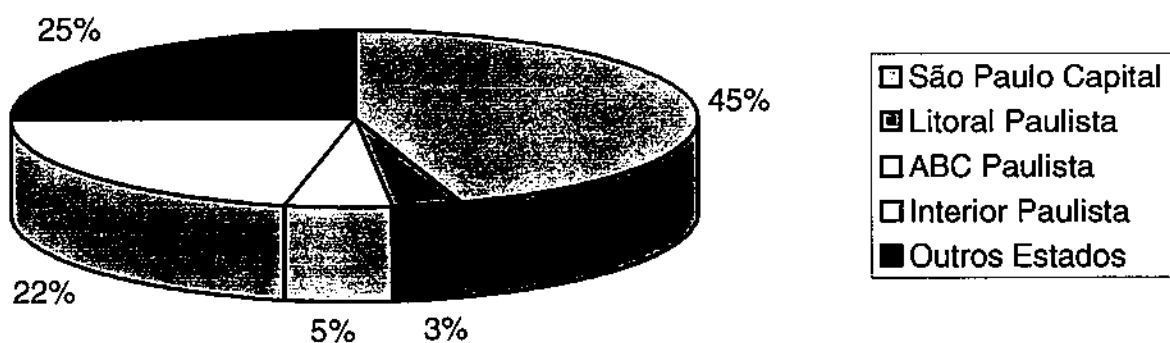


Gráfico 4 – Distribuição dos cosplayers por localidade (residência)

3) Regras para as apresentações de concursos de cosplay no Brasil

Regras oficiais de Liga Cosplay - versão 2.0

1- Introdução:

1.2 - O concurso será realizado nos dias e nos horários: X.

1.3 - O participante subirá ao palco para realizar sua apresentação, baseada no personagem que está representado em sua vestimenta e será julgado pelo conjunto roupa-interpretação.

1.4 - As categorias do concurso de cosplay são: X (se sugere individual masculino, individual feminino e grupos).

ATENÇÃO: Os grupos podem ter, no máximo, * participantes .

* O número de participantes em grupo deve variar de acordo com as proporções do palco e infra-estrutura do evento.

1.5 - É responsabilidade dos organizadores do evento e coordenadores do concurso de cosplay o cumprimento destas regras.

2 - Sobre a participação e suas proibições:

2.1 - O concurso é aberto para pessoas de todas as idades e origens presentes no evento.

2.2 - É vetada a participação de membros da comissão organizadora do evento e/ou voluntários e colaboradores.

2.3 - São considerados válidos cosplays de personagens originados em qualquer origem de mídia desenhada ou filmada, não importando a origem étnica do mesmo. É vetada a participação e representação de personagens pornográficos ou eróticos como medida de segurança e integridade física para menores de idade e participantes em geral.

3 - Regras para a apresentação:

3.1 - O participante individual tem 1 (Um) minuto para sua apresentação. A categoria Grupo tem 1 (Um) minuto para cada integrante, podendo somar um tempo total de 10 minutos (Auxiliares de palco não serão considerados como integrantes do grupo).

3.2 - O concurso será assistido por pessoas de todas as idades, de crianças a adultos. Por isso, é exigido do participante, bom senso para a definição de sua apresentação. Contudo, ofensas, apelo sexual e posturas que não são características do personagem representado são consideradas pelos juízes como critério para a desclassificação do mesmo.

3.3 - Em caso de apresentação que fira as disposições criminais, como atentado ao pudor e aliciamento de menores, os seus e/ou seus responsáveis legais, responderão criminalmente por seus atos.

3.4 - É terminantemente proibido o porte de explosivos, armas de fogo, mesmo descarregadas, e armas brancas com lâmina afiada. Apenas objetos que não representem perigo para os presentes serão permitidos. O porte desse tipo de material dará ao evento a autoridade de barrar o visitante na entrada e recolher o mesmo no guarda-volumes, tendo o visitante o direito de retirá-lo no final do evento.

3.5 - A interação com a platéia e os apresentadores do concurso não é proibida, desde que seja coerente com o personagem e não incorra em ofensas, constrangimentos, exceda o tempo estipulado para a apresentação do participante ou atrapalhe o andamento do concurso.

3.6 - É proibido pular do palco, ou atirar objetos na platéia.

3.7 - O cosplayer deve entrar e sair do palco pelos lados indicados.

3.8 - Caso haja problemas de responsabilidade do evento (como falhas na aparelhagem de som) e o cosplayer for prejudicado, ele poderá repetir a sua performance no final do concurso. CDs ou fitas defeituosas não se incluem neste caso (o concurso deve decidir se vai e que mídia ha de ser utilizada).

3.9 - O cosplayer se responsabiliza pela integridade de aparelhagem e/ou acessórios do evento quando em seu poder. Ou seja, muito cuidado com os microfones e caixas de som.

4 - Passos para a inscrição:

1o Passo:

- Os participantes do concurso deverão retirar sua ficha de inscrição no quiosque do evento à partir das X, e preenchê-la por completo.

ATENÇÃO: A ficha de inscrição contém uma cópia das regras do concurso, o participante deve lê-las atentamente e declarar na ficha que está de pleno acordo com as mesmas, preenchendo todos os campos com os dados cadastrais e apresentando, na entrega da ficha, o RG original ou cópia autenticada.

2o Passo:

- À partir das X, o quiosque estará aceitando as fichas preenchidas de volta e efetivando a inscrição.

- O participante do concurso poderá utilizar um CD de áudio ou fita cassete com o som para sua apresentação. Quem deseja utilizar este recurso deverá entregar o CD ou a fita junto com a sua ficha devidamente identificado, com fita adesiva, no ato da inscrição (o uso de mídias deve ser decidida pela organização).

- O número que identifica o canhoto do participante é o número de ordem na apresentação de palco. Mantenha seu canhoto devidamente guardado e não se esqueça do número que nele consta.

- No total, poderão participar do concurso X cosplayers e X grupos, sendo que a apresentação dos grupos se inicia imediatamente após a dos participantes individuais.

3o Passo:

- Os cosplayers devem se reunir a partir das X para o concurso, ao lado do Palco Principal ou assim que o apresentador de palco anunciar o início dos preparativos para o concurso.

5 - ATENÇÃO:

a) O cosplayer que não estiver presente quando chegar sua vez será imediatamente desclassificado, não podendo realizar sua apresentação no final das apresentações dos participantes que respeitaram sua ordem.

b) O tempo de cada cosplayer será cronometrado, aqueles que ultrapassarem seu tempo de interpretação serão desclassificados do concurso.

c) O participante deve usar um CD ou fita confiável para sua apresentação, evitando problemas técnicos e sua possível desclassificação.

d) O CD deve ser gravado em formato CDA, CD de áudio, não em arquivo MP3, ou seja, qualquer aparelho de som deve ser capaz de reproduzi-lo.

e) O CD será apenas colocada no deck e tocado, portanto a faixa a ser utilizada deve ser indicada, e será tocada do começo. Caso não haja especificação de faixa, será tocada a primeira.

f) No caso de fitas, a mesma será apenas colocada no deck e tocada, portanto a faixa deve estar no ponto apropriado. O lado da fita a ser tocada tb deve estar especificada na identificação.

6 - Julgamento:

6.1 - As notas serão dadas pelos juízes, e a média entre eles será a nota final.

6.2 - Os quesitos de julgamento são "roupa" e "interpretação", cada um receberá nota de 0 à 10, com intervalos de 0,5 (meio) ponto.

6.3 - Para o quesito "roupa", os juízes são instruídos a julgar sua fidelidade ao personagem original. Não será levado em conta a constituição física do participante e se dará ênfase nas saídas técnicas usadas na execução da roupa.

6.4 - Para o quesito "interpretação", os juízes são instruídos a julgar a fidelidade ao personagem, qualidade da encenação e originalidade da cena interpretada.

6.5 - Em caso de empate nas notas finais dos primeiros colocados e sujeitos a premiação, irá prevalecer aquela com menor desvio-padrão. Se ainda assim ocorrer empate, os juízes e o coordenador do concurso realizarão uma votação.

6.6 - Os juízes irão se reunir antes do concurso, para receber instruções detalhadas sobre o procedimento e os critérios de julgamento, e irão se reunir após o concurso, para analisar o cálculo das notas e assinar um documento, declarando estarem de acordo com os resultados finais do concurso.

X - A ser decidido pela organização do evento e o coordenador do Concurso de Cosplay.

4) Glossário

Procurei colocar aqui uma lista dos termos mais freqüentemente usados pelos otakus e que são mundialmente conhecidos. Para tanto pesquisei em vários sites e revistas do gênero.*

Anime - Animação (desenho animado) japonês.

Anisong - Abreviação para "anime song", ou "canção de anime" que ganhou força nos anos 70, graças a artistas como Ichirou Mizuki, Isao Sasaki, Mitsuko Horie e outros. Anisong na verdade engloba também temas de séries live-action e até músicas criadas para vídeo games. Geralmente influenciados por músicas tradicionais japonesas e canções infantis, as anisong popularizaram-se mais entre jovens com a entrada do rock e do J-pop (pop japonês), que levaram muitos temas às paradas de sucesso.

Character Design - É a criação visual do personagem de um anime. Não tem nada ver com a concepção do personagem em si, mas sim com a adaptação dele para um traço característico a ser seguido pela equipe de animadores. O character designer pode ou não ser fiel ao traço do mangá, isso geralmente depende de acordos entre o seu autor e os produtores.

Cosplay - Abreviação de "costume play" que é o termo usado para as fantasias dos personagens sejam de mangás, animes, tokusatsu ou games usadas pelos fãs. No Brasil já existem diversos concursos de cosplay espalhados por todo o país.

Cosplayer - Pessoa que veste-se de personagem de anime, game ou mangá nas convenções do gênero, interpretando ou não o personagem no palco.

Crossplayer - Cosplayer que está caracterizado como personagem do sexo oposto.

Dojinshi - Palavra que define todo tipo de publicação amadora seja de mangás animes ou jogos. No Japão, o mercado dos dojinshi é bastante profissional. Impressões luxuosas são vendidas

* Glossário extraído do site: <http://www.ohma.com.br/default.asp?cod=4> (31/10/2004)

por convenções espalhadas pelo país e com desenhos que parecem publicações profissionais. Semelhantes aos fanzines brasileiros (revistas feitas por fãs, não editadas por Editoras).

Ecchi - Mangás com cenas de nudismo ou de partes íntimas. Normalmente não apresenta cenas de sexo e é usualmente voltado para o público masculino.

Garage kits - São caixas contendo peças de resina de poliuretano que possibilitam ao fã montar robôs e outros personagens de sua preferência. Estas peças são cuidadosamente montadas, lixadas e coladas sendo posteriormente pintadas de acordo com as cores originais do personagem, requerendo grande habilidade do praticante.

Gekigá - É um mangá voltado para um público mais adulto, o gekigá tem enredos mais densos e dramáticos que o mangá juvenil. O primeiro gekigá editado no Brasil era o drama de samurais Lobo Solitário.

Hentai - Significa pervertido e é a palavra usada pra definir o material de mangá e anime erótico.

Kodomo - Mangá com temática para agradar crianças.

Live Action - Termo usado para referir-se a produções que utilizam atores ao invés de desenhos ou animações. No Brasil, os mais famosos foram Ultraman, Jiraya, Jaspion e Changeman, e muitos outros. Live action é um termo usado por jogadores de rpg para jogos onde eles interpretam os personagens usando fantasias e simulando lutas fictícias pela diversão.

Mangá - Termo usado para definir as histórias em quadrinhos japonesas. Pode ser traduzido como "desenhos irresponsáveis" e foi usado pela primeira vez pelo cartunista e ilustrador Katsushita Hokusai em 1814, porém foi Osamu Tezuka, na década de 50, que criou um padrão que se tornou uma marca registrada: narrativa cinematográfica, traços estilizados e olhos grandes e expressivos. O mangá é todo segmentado, com revistas para crianças, adolescentes, jovens e

adultos com mais de 30 anos, de ambos os sexos. O mangá é quase sempre editado em preto-e-branco e em papel jornal.

Mecha Design - Em japonês, mecha (Pronuncia-se "meca"), é a abreviação mais usada da palavra ocidental "mechanic" ou "mechanical". Mecha design é o projeto visual das máquinas usadas num anime ou produção live-action.

Otaku - Esse termo tem diferentes conotações no Brasil e no Japão. Segundo Barral (2001), "De fato, poucos jovens no Japão vangloriam-se de ser eles mesmos otaku. Não é um qualitativo que se ostente no peito. É muito mais um termo reservado a terceiros, seja em tom de brincadeira, seja como reprovação, até mesmo insulto. Logo depois do caso Miyazaki, o termo tornou-se tabu, e uma nova palavra, otakky, com a consoante mais aberta, apareceu entre eles. Outras tentativas de valorização também circulam e tentam suplantar o termo maldito. Uma das últimas, o termo "hobby-ist" dá um colorido mais positivo ao fenômeno." (p.28-29)

No Brasil, o termo é utilizado para definir os fãs de animes, mangás e afins, sem o estigma presente no Japão.

OVA - É a abreviação de "Original Video Animation" e indica quando uma animação foi feita para a venda direta ou para locadoras. Na maioria das vezes apresentam uma produção melhor do que a da TV.

Shojo Mangá - Shojo mangá é o mangá adolescente feminino.

Shonen Mangá - É o mangá adolescente masculino.

Tokusatsu - Quer dizer filmes de efeitos especiais. Também é uma forma de denominar alguns tipos de live-actions, por exemplo, Ultraman...(tokusatsu = abrev. Tokushu Kouka Satsuei -> tokushu kouka = efeitos especiais ~ satsuei = filmagem).

Yaoi - Mangás com temática homossexual masculina.

Yuri - Mangás com temática homossexual feminina.

